PC Format

A sokoldalú PC magazin

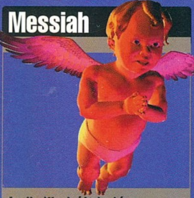
2000. Március • 1990 Ft • 6. szám

www.pcformat.hu



ÉS A GYŐZTESEK...

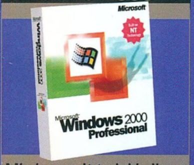
A kegyeitekért versengtek...
1999 nyertesei a számítás-technika világából!



Messiah

Az ördög bújt belé vagy angyal szállta meg?

Bemérve:
- Final Fantasy VIII
- Westwood's Nox
- Interstate '82
- Battlezone 2
- Toy Story 2



Windows 2000

Minden, amit tudni kell az év operációs rendszeréről.

LÉPESRŐL LÉPÉSRE

Bulizzunk LAN-KADATLAN!

Építs saját hálózatot és bulizz! Rajta! Megmondjuk, hogyan kell!

HOGYAN...
...programozz JavaScriptben,
...alakítsd a Start menüt,
...használj grafikai trükköket,
továbbá Windows tippek
és még sok más!



Ablak a webvilágra

PC Format Szuper Teszt

Nyiss ablakot a webre! 8 webkamera tesztje.



DVD-RAM-azuri

Hihetetlen, de már elérhető: DVD-RAM-ok tesztje.



Művészi hajlamok!

Webtervezés • 3D • Zene • DTP • Képszerkesztés

A PC-d és Te mindenre képesek vagytok! Megadjuk a módját...

5 998194 760068

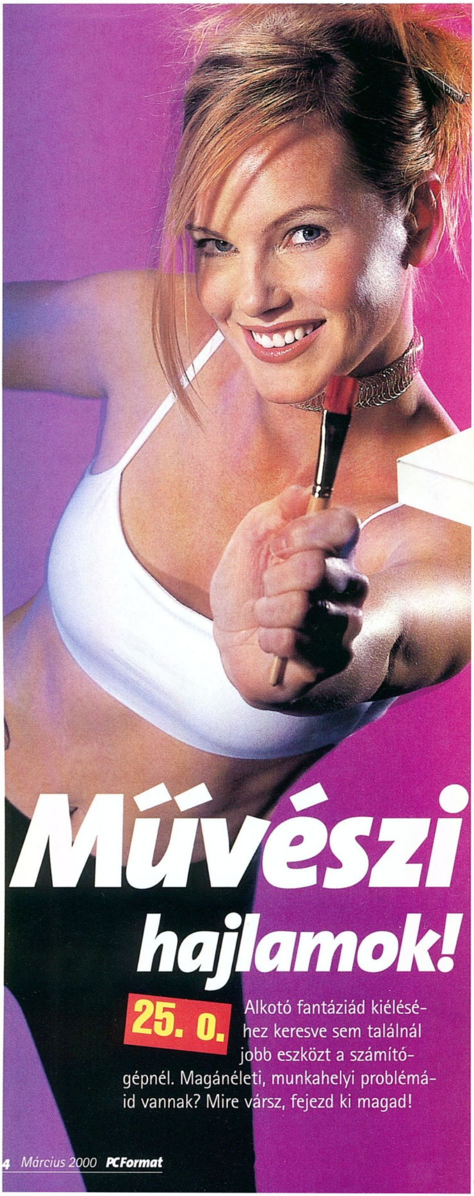
Ingyen

felfrissítjük!



Tartalom

PC Format
A sokoldalú PC magazin



Művészi hajlamok!

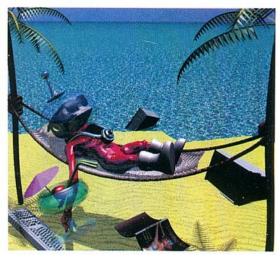
25. o. Alkotó fantáziád kiéléséhez keresve sem találnál jobb eszközt a számítógépnél. Magánéleti, munkahelyi problémáid vannak? Mire vársz, fejezd ki magad!

PCF Önök kérték 2000



36. o. Elmondtuk, mi a véleményünk, majd meghallgattunk benneteket is. A végeredmény? Vajon ugyanazt tartottuk 1999 legjobb autós játékának vagy internetes alkalmazásának? Egy cikk, amit ti írtatok – magatoknak.

A Zűrmajom esete az Easy PC-vel



48. o. Könnyen használható PC? Abban meg mi a jó? Kedvenc fékevesztett főemlősünk utánanéz, mi újság minden háziasszonyok álmával, az Easy PC-vel.

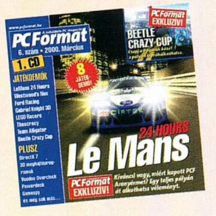


Hálózzatok

14. o. Egy egyszerűbb otthoni hálózatot magunk is könnyen és olcsón kiépíthetünk. Elmondjuk, mi a teendő, s hogy mire használható a kész rendszer.

Install – Lapozz a 156. oldalra

A PC Format lemezmellékletén ismét hasznos alkalmazásokat találsz. És akkor a játékdemókról még egyáltalán nem beszéltünk!



Az első CD-n a *LeMans 24 Hours*, a *Team Alligator* és a *Beetle Crazy Cup* demója, továbbá játékdemók és shareware programok.



A második CD-n pedig, a Kutyatár mellett megtalálható kreatív programcsomagunk is.

52. o. Játszótér

A második eljövetel: a Messiah megérkezett! Jobb lesz az elsőnél? Vagy inkább a Noxba, a Battlezone 2-be és a Final Fantasy VIII-ba vessük hitünket?

58. o. Messiah



72. o. Final Fantasy VIII

91. o. Próbák és Tesztek

Próbák és tesztek arról, hogy kell-e a Windows 2000, mivel írj saját DVD-ket, futnak-e a PlayStationös játékok PC-n, s hogy melyik webes kamerát vedd meg.

104. o. 17" monitorok

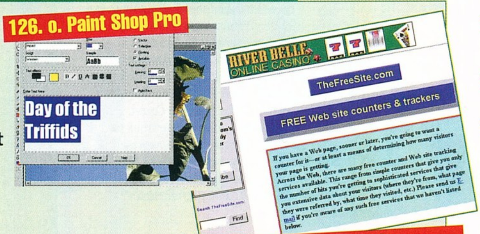


92. o. Webkamerák

126. o. Rutin

Nyolcoldalnyi jótanács a PC lehetőségeinek kiaknázására: webtervezés, Windows, Paint Shop Pro és JavaScript.

126. o. Paint Shop Pro



128. o. Webszámlálók

PC Format – A sokoldalú PC magazin
2000. Március
www.pcformat.hu



A sokoldalú PC magazin PC Format

Ha a mázsom már belévetette magát a médansziéba, kezdődhet is a buli! Nos, jómagam, francia tudásomat – sajnos – csak Clouseau felügyelőtől sajátítottam el a *Rózsaszín párduc* epizódjai alatt. Ezért talán inkább a megszokott magyarsággal folytatom. Egyáltalán, mi ez a francia beütés? Valahogy, amikor a kezembe vettem a festékpalettát és az ecseteket, hirtelen megcsapott az alkotás vágyának szele, és így egy pillanatra francia impresszionistává változtam. Hogy ez milyen „impressziókat" vált ki benned, kedves olvasó, azt lehet, hogy jobb, ha nem tudom meg. Én azért lelkesen folytatom! E havi számunkat – mint ahogyan azt már a címoldal is beharangozta – jelentős részben az alkotásnak szenteltük. Hogy igazán pontos legyek, a művészi alkotásnak, illetve azon próbálkozásainknak, hogy valami művészit hozzunk létre.

Szerencsére, a helyzet közel sem reménytelen! Asztalunkon ugyanis ott díszeleg minden idők leghatékonyabb kreativitást szolgáló és serkentő eszköze, a számítógép. Szerezz zenét, fess, retusálj fotót – egyszóval alkoss! Programok tucatjai segítenek minél könyebben elérni a hőn áhított sikerélményt. Mert valljuk be: a legtöbb nagy kunszt ecsettel, ceruzával vagy rajzszénnel nemigen sikerülne! De aggodalomra semmi ok. A *PC Format* e havi számában nem ezeket az eszközöket, hanem mindezek számítógépes leképezését teszteltük. Sőt! Megtettük ugyanezt a zenei szoftverekkel is. Persze, ha úgy gondolod, dobd el őket messzire és irány a padlás! Ott aztán kedvedre gyepálhatod a nagyi porosodó pianínóját. Persze, az eredmény enyhén szólva is kétséges! Talán mégis próbát kellene tenni előbb a programokkal?

Na jó, ha már kitomboltad magad és kreativitásod egy cseppet megpihenni készül, akkor egy percre foglalkozhatsz mással is. Például elolvashatod a sokat ígérő Windows 2000 elemzését. A pletykaáradat után végre némi hiteles információra is szert tehetsz. Ha pedig élményeket akarsz gyűjteni következő művészi kitörésedhez, kapcsolódj be a világhálóba saját minikamerád segítségével! Szúrós szemű Szupertesztünkkel kiválaszthatod a legmegfelelőbbet. Persze, gyarapíthatod élménytáradat az új játékokkal is. A kedvedért bemértük a kalandos *Final Fantasy VIII*-at, a rejtélyes *Nox*-ot, a sokat ígérő *Planescape: Torment*-et, a kissé ijesztő *Messiah*-t és a hangzatos *Septerra Core*-t. S hogy lásd, mi adunk az olvasók véleményére, most bemutatjuk az 1999. év legjobbjait, a *PC Format Olvasói Díjának* nyerteseit is.

Clouseau, a jó öreg francia felügyelő elköszöněseit kevesen jegyezték meg, hiszen rendszerint a medencébe vagy a szökőkút felé távozott. Ezért magamtól idézek, amúgy „franciásan": *orövoár, művésztársaim!*

C-V

A PC Format filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatóiparban. Nem számít, miért vetted a PC-d. Legyen az oka játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyetted a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azzal a biztos tudattal követheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a kész, befejezett terméket vizsgáltuk – azt, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekünk, hogy figyelemmel kísérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömöt, csalódást és csodálatot érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:
www.pcformat.hu

Szerkesztői levelek:
pcformat@cmk.hu

Technikai kérdések:
pcformat@cmk.hu

Segítség a CD-melléklethez:
pcformat@cmk.hu

Előfizetés:
pcformat@cmk.hu
www.pcformat.hu
Lapozz a 42. oldalra vagy telefonon:
(1) 467 6720

PC Format
1306 Budapest 35 Pf.: 141


INTERAKTÍV ANGOL
NYELVOKTATÁSI
Rendszer
MAGYAR NYELVRE HONOSÍTOTT SZOFTVER
LANGMaster SOROZAT
INTERAKTÍV ANGOL
NYELVÉSZ
9.990.-
LANGMaster INTERAKTÍV ANGOL Collins COBUILD Student's DICTIONARY
4.490.-
8.990.-
15.990.-
KEZDŐ SZINT
KÖZÉPHALADÓ SZINT
HALADÓ SZINT
KURZUS
PAKK
CSOMAG
Cyberstone Entertainment CD-ROM Fejlesztő és Kiadó Kft.
Tel.: 461-5750 • Fax: 461-5799 • Honlap: www.cyberstone.hu • E-mail: info@cyberstone.hu
Forgalomba hozza: Automex Kft. • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.: 461-5700 • Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185 • Tel.: 461-5767
Az árak az ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!
epa Electronic Publishing Association LLC
MACMILLAN HEINEMANN English Language Teaching
CYBERSTONE ENTERTAINMENT
Automex multimedia

Hírek

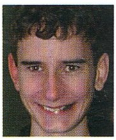
Szilícium hírek első kézből azoknak, akik a 2000. évben is jól értesültek szeretnének lenni.



Ha van hozzá bátorságod, nemcsak egy csomó pénzt, hanem a hardcore játékosok elismerését is elnyerheted.

Gyerünk! Ez is lehet sport

A számítógépes játékokat a pénzdíjas versenyek ellenére sem ismerik el sportként.



Lakerman célja, hogy profi játékossá váljon. *Quake* versenyeket nyert az USA-ban, Angliában és Svédországban. Helyes srác, ugye?

Emlékszel még, mikor a szüleid azt bizonygatták, hogy a számítógépes játékokkal csak az idődet pazarlod? Kiderült, hogy tulajdonképpen te végig csak edzettél. Az angol Professzionális Játékosok Szövetsége (PJSZ) meghirdette a multiplayer videojátékok bajnokságának új fordulóját, melynek fődíja harmincezer dollár.

És ez még nem minden, a rivális szövetség, a Professzionális Kiberatléták Ligája szintén bejelentett egy Dallasban tartandó játékversenyt, melynek selejtezőit a londoni The Playing Fields nevű komputerjáték kávéházban tartják. Több mint 1000 nevezőre számítanak, akik a *Quake 3 Arena* csatáin abban a reményben verekedhetik át magukat, hogy övék lesz a százezer dolláros fődíj. A befektetett összeg is jelzi, hogy a számítógépes játékok nagykorúvá váltak.

Az biztos, hogy a számítógépes játékok nagykorúvá váltak.

A The Playing Fields Anglia egyetlen „selejtező" központja a PJSZ bajnokságok számára, amelyeket az USA-ban rendeznek meg. A divatos londoni kiber-küzdőtéren szerencsét próbáló és nyertes játékosok ingyen repülhetnek a PJSZ bajnokságára, s kapnak 300 font költőpénzt is. Mindezeken túl, az indulók egyéb ajándékokat és apróságokat is begyűjthetnek a Gameplay.com jóvoltából. Mindent egybevetve, a játékok kétségtelenül fejlődnek. A The Playing Fields – valószínűleg a videojátékok valamiféle bástyájának tekintve magát – nemrég sikertelenül próbálta az Angol Sport Bizottsággal elismertetni, hogy tekintsék a komputeres játékokat sportnak. A szervezet még a kérelmező nyomtatvány elküldését is megtagadta.

A UK Sports egyik szóvivője az angol *PC Format*-nak elmondta, hogy a számítógépes játékokat soha nem fogják sportként elismerni: „Nem felel meg annak a kritériumnak, ami alapján valamiről eldöntjük, hogy sport-e vagy sem. Először is, nem elég aktív."

Rendben, de akkor a darts és snooker hogyan került be a sportok zárt világába? „A darts és a snooker sem sport. – állítja a szakértő. – Lennie kell egy irányító testületnek is. Ezt meg kell alapítani, három évig működtetni, egy ifjúsági részleggel és versenyek rendezésével. A nők számára is egyenlő esélyeket kell teremteni."

A *PCF*-nek nyilatkozó Edward Watson, a The Playing Fields vezetője nem volt túlságosan elragadtatva a Sport Bizottság döntésétől. „Ez egyfajta diszkrimináció. Úgy tűnik, az elutasítás egyik oka az, hogy nem vagyunk eléggé kézzelfoghatóak. A horgászat például sport. És ez nem is fog megváltozni, mivel ez az ötödik legnagyobb sport Angliában." De hol van vége a játékoknak, és hol kezdődik a sport? „Ha a sport és az egyszerű szabadidős tevékenység közti különbséget nézzük, a döntő pillanat az, amikor valódi versenyeket láthatnak meghatározott szabályokkal. A videojátékokban mindez megvan. Ha labdát rugdosol a falhoz, ez csak időtöltés, de abban a pillanatban átlépsz a határon, amint létrejön egy szervezett bajnokságrendszer. De miért sportolunk? Azért, hogy megpróbáljuk a közösségeket ösztönözni, hogy kapcsolatot tartsanak egymással. A játékok mindezt megteszik."

Ha a joystickok rángatása nem is tör utat a lelátók világába, mégis jóval többet jelent, mint egy kis „kvékezés" az ebédszünetben. „Jókedv, élvezet és pozitív tapasztalatok a számítógépes játékokban" címmel jelent meg egy munka a manchesteri egyetem két pszichológusától, akik a számítógépes játékoknak a The Playing Fields versenyein részt vevő emberekre gyakorolt hatását vizsgálták. Úgy vélik, létezik némi kapcsolat a valódi atléták, és a *Quake*-bajnokság játékosai által érzett izgalom között. Ám sport ide vagy oda, a játékban nyerhető pénz valódi.

Thresh, azaz Dennis Fong, egy amerikai *Quake*-fanatikus körbeutazta az országot, sorra nyerte a versenyeket, mígnem legendás játékossá vált, most pedig a gamers.com felé fordítja figyelmét, amely egy, a számítógépes játékokkal foglalkozó új portál. Gyakorolj – a következő nagy nyeremény talán a tiéd lesz.

Csípős

A Spice Girls 1 millió dollárt kap egy idén, a weben közvetített fellépésért. A tini rajongóknak 10 fontnyi összeget kell kikönyörögni a szüleiktől, hogy az egyórás produkciót megnézhessék.

Csinos PC

Íme az új Equium 2000 PC a Toshibától. Lehet hogy túlságosan drága, és nem is a leggyorsabb konfiguráció, de ne törődj vele – gyönyörűen néz ki. Nettó ára csekély 750 ezer forint, ezért cserébe helytakarékos TFT monitor és különleges design jellemzi a gépet. A merevlemezt és a processzort a display talapzatába építették be. A Toshiba szándéka szerint a gépet a helytakarékosság és a szép külső jegyében alakították ki, s megkockáztatjuk, ezt sikerült is elérniük. Hamarosan részletesen is bemutatjuk az Equium 2000-et.



Képzeld el, milyen jól mutatna otthonodban ez a masina. Csak nehogy kisajátítsa a feleséged.

Hackerek szabadlábon, hackerek rendőrkézen



FREE KEVIN

Mitnick (a képen) szabad, de máris itt van az új Jon d'Arc, a 16 éves Jon Johansen.

Kevesebb mint egy héttel azután, hogy a világ leghírhedtebb hackerét, Kevin Mitnicket szabadon bocsátották ötéves börtönbüntetéséből, a norvég rendőrség razziát tartott egy tinédzser otthonában, eleget téve az Amerikai Mozgókép Szövetség (AMSZ) jogi keresetének. Szerintük a 16 éves Jon Johansen áll a DeCSS program mögött, amely lehetővé teszi a PC-s felhasználóknak, hogy feltörjék a DVD-kódolást, s így a DVD filmeket Linux operációs rendszer alatt is lejátszhassák.

Amikor a Johansen elleni vádak felmerültek, a Mitnick bebörtönzésekor sokak által kifejezett harag ismét felszínre tört. Mitnicket több mint négy évig tartották börtönben, anélkül hogy sor került volna tárgyalásra, s nem volt lehetőség óvadék letételére sem. A megmozdulásban részt vevők azt mondják, hogy az érintett cégek állítólagos veszteségei elhanyagolhatóak. A hacker mindig is tagadta az ellene felhozott vádakat, miszerint valaha is profitált volna a cégek – például a Motorola, Fujitsu és Sun Microsystem – számítógépes hálózatába való betörésből. „Olyan voltam a gép előtt, mint James Bond. Csak pusztítottam." – nyilatkozta az amerikai CBS híradónak.

Mitnick szabadulása után alig néhány nappal a norvég rendőrség elkobozta a középiskolás Johansen számítógépét. Miután hét órán keresztül faggatták, hazaengedték, mire ő megpróbáltatásainak részletes leírását elküldte a Slashdot híroldalra (www.slahdot.org). A DeCSS szerinte csak arra való, hogy Linuxon is lejátszhassák a DVD filmeket, de az AMSZ meggyőződése az, hogy a program a DVD-kkel való kalózkodást szolgálja.

MP3 törvényesen



Ne szívjátok a zeneipar vérét! Cserélgessétek törvényesen a dalokat.

Az ember azt hinné, hogy törvénytelen dolog a legfrissebb slágereket MP3 formátumban letölteni az internetről, azonban egy most induló MP3 oldalról legálisan letölthető Britney Spearstől a Blurig minden. Hogyan?

Egyszerűen. A szerzői jogokat egy olyan dal MP3-as letöltése sérti, amit nem vásároltál meg. De ha két ember olyan MP3 dalokat csereberélget, amiket eredetileg megvásároltak, akkor semmilyen jogi probléma nem létezik. Éppúgy, mint ahogy akkor sem sérted meg a törvényt, ha kölcsönadsz egy CD-t a barátodnak. A jogvédő hivatal nem tiltja az MP3-fájlok cserélgetését.

Az MP3123.com egy óriási MP3 csere-bazár. Saját jelszóval jelentkezel be, felsorolod, milyen MP3 dalaid vannak, és mit szeretnél kapni cserébe. Ezután felveszed a kapcsolatot a megfelelő személlyel, e-mailben megszervezed a cserét, miközben megállapodtok, hogy egyikőtök sem őrzi meg a kapott dalt.

Az ötlet jónak tűnik, kíváncsian várjuk a zeneipar reakcióját.
www.mp3123.com

Harc a kiberterrorizmus ellen

Brit támadás a Visa ellen, angolszász szigor a netes bűnözőkkel szemben.

BRIT HACKEREK ELEKTRONIKUS BETÖRÉST HAJtottak végre 11 nemzetközi cégnél, ahonnan a kifinomult támadás során – a Scotland Yard szerint is profi módon – forráskódokat és marketing anyagokat loptak el. A Visa International hitelkártya-óriás akkor ébredt rá, hogy ő is az áldozatok között van, amikor a hackercsapat bizalmas információk nyilvánosságra hozatalával fenyegette meg őket, hacsak ki nem fizetnek számukra 10 millió fontot, azaz kb. 4,2 milliárd forintot.

A Visa azon nyomban a Scotland Yard és az FBI segítségét kérte az ügyben. Bár a cég szóvivőjének állítása szerint a letöltött adatok nem tartalmaznak semmilyen hasznosítható információt, ez a bűntett jelentheti az eddigi legnagyobb angliai komputeres betörést, mivel a Visa hálózata több mint 20 ezer, gazdaságilag meghatározó pénzügyi céghez csatlakozik.

Egy brit hackercsapatot sejtenek a támadás hátterében, és a nyomozók decemberben lefoglalták a húszéves James Grant otthoni számítógépét. Bár a detektívek és a Visa biztonsági szakértői kihallgatták Mr. Grantet, letartóztatásra nem került sor. Az elektronikus betörést még tavaly júliusban hajtották végre, de a részleteket csak a múlt hónapban tárták fel, mikor az USA és Anglia egyaránt kijelentette, felveszik a harcot a növekvő internetes bűnözéssel szemben.

Bill Clinton megfogadta, szigorúan bánnak a hackerekkel és kiberterroristákkal. Egyúttal a múlt hónapban 2 milliárd dollárt ígért a szuperhatalom számítógépes rendszereinek támadások elleni védelmére, azon félelmek közepette, hogy a növekvő elektronikus kereskedelem egy potenciálisan sérülékeny technológiára épül. Clinton elmondta: „Ha felkapcsoljuk a villanyt, felszállunk egy repülőre, vagy segítséget hívunk, ha egy szerettünk megbetegszik, mindig egy vagy több bonyolult, számítógép irányította rendszerre bízzuk magunkat."



Bill Clinton 2 milliárd dollár segítséget ígért az internetes bűnözés elleni küzdelemre.

A kezdeményezés egy olyan új programot is tartalmaz, amelyben egy „hackeregyetemen" oktatják majd a számítógépes biztonság területén ígéretes tanulókat, cserébe ők megfogadják, hogy a „közt szolgálják". Anglia semmiben sem akar lemaradni, s bevezette saját szigorításait a kiber-bűnözők ellen, segítve a biztonságos internetet. A 300 ezer fontos hadjárattal egy egész sor tiltott internetes tevékenységet céloznak meg. Ilyenek például a komputeres vírusok, a kiber-betörések, és a tiltott pornó oldalak.



A Scotland Yard aggódik a kiberterrorizmus miatt.

Szent bocsánat!

A vétkes szörfözők mostantól meggyónhatják bűneiket a weben. Egy új oldal jóvoltából önthetünk tiszta vizet a pohárba. A Confessor látogatói a klaviatúrán keresztül vallhatják meg kétes cselekedeteiket az Úrnak.
www.theconfessor.co.uk.

Eladó domainek

A Network Solutions központi regisztrációja szerint a múlt hónapban, titokzatos módon, több milliárd dollár értékben váltak weboldalak domain nevei regisztrálatlanná és bárki számára elérhetővé. Egy hiba miatt olyan hőn áhított neveket soroltak fel a lehetséges címek regisztrációs listáján, mint a **wired.com**, a **bbc.com** és a **networkSolution.com**. Szerencsére, a hibát időben sikerült elhárítani, de azért érdemes odafigyelni, márciusban nehogy mi is így járjunk.

Quake TV



Unod a banánt? Megcsömörlöttél a kereskedelmi TV-ktől? Akkor kapcsold be a PC-d, és nézz egy kis *QuakeTV*-t. A *Quake 3 Arena* egyik lehetősége, hogy láthatatlan nézőként is bekapcsolódhatsz a játékba. A rendszeres „műsorok" során a hivatásosok azért harcolnak egymás ellen, hogy a látogatók élvezettel nézhessék a showt. Talán csak idő kérdése, hogy egy *Quake* szappanopera is megjelenjen a neten.
www.mad-asylum .com/qtv/quake_tv.htm

Ha béna vagy, nézd meg, a többiek hogy nyomják a *Quake 3*-at.

Gates és a golf

Az öntelt, sznob golfosok visszautasították a Microsoft-milliárdos Bill Gatest. „Túlságosan ápolatlannak" találták, amikor a pólójában megjelent a kaliforniai elit Vintage Country Club gyakorló partiján. Az exkluzív Augusta National is megtagadta Bill Őnagysága klubtagságát, és hét éves várólistára tették. Ám a világ leggazdagabb embere nem nagyon idegesítette magát a fiaskó miatt. Mint bármelyik magára valamit is adó milliárdos, ő is kijelentette, felépíti saját, 20 millió dolláros golfpályáját. Ha!



Bill Gatesnek nincs szüksége golfklub tagságra, felépítheti a saját klubját is.

Szemtől szembe

Válassz magadnak egy virtuális karaktert a weben.

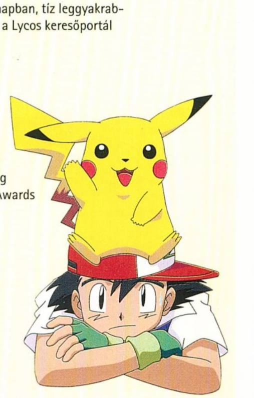
Ugye milyen nagyszerű lenne, ha az internet tényleg úgy nézne ki, mint a TV-műsorok? Egy izgalmas, virtuálisan valóságos kibertér lenne, ahol a szörfözők a 3D-s elektronikus éterben siklanának tova. Nincs ekkora szerencsénk a valóságban. Sok újonc internetező csalódik, amikor meglátja, hogy az információs szupersztráda nem más, mint néhány millió weboldal, és egy rakás amerikai, akik a chatroomokban jártatják a szájukat.

Most azonban egy új szolgáltatással elhozzák a face to face kommunikációt a webre. A Virtual Zones egy avatarra alapuló chatrendszer, ahol felöltesz egy karaktert, és azt több mint 2 milliárd féle variációban testre szabhatod. A szoftver letöltése után a felhasználók „zsetonokat" kereshetnek, megvehetik a saját házukat, és vadul gesztikulálva csevegheteknek a többi Virtual Zones felhasználóval. Csakhogy ezek az angolok olyan irigyek, hogy csak helyi internetszolgáltatón keresztül engednek belépni. Piha! Hát velünk mi lesz? www.virtualzones.co.uk

Pokemon rulez!

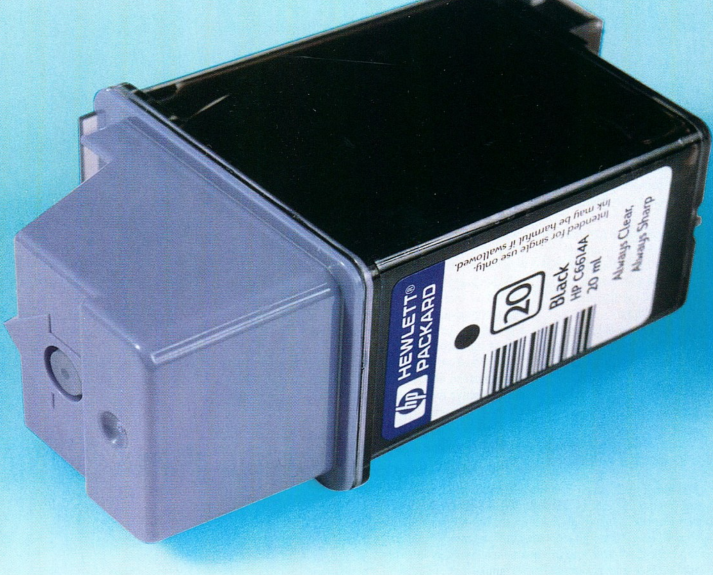
Íme az ebben a hónapban, tíz leggyakrabban beírt kifejezés a Lycos keresőportál jóvoltából.

1. Pokemon
2. Britney Spears
3. Dragonball Z
4. Lunar Eclipse
5. WWF
6. Pamela Anderson
7. Martin Luther King
8. American Music Awards
9. Backstreet Boys
10. Chris Buckley
11. Jennifer Lopez

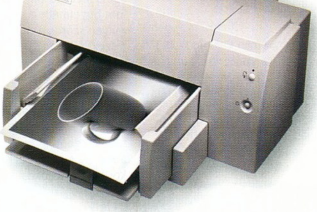


Pokemon felkavarta a keresők listáját. Ki a fene ez a fazon?

Meghívjuk egy feketére!



A HP DeskJet 610C színes nyomtató mellé nem csak színes, hanem fekete patront is adunk.



Egy fekete tintapatron átlagos ára hozzávetőleg 8000 Ft, egy színesé 9000 Ft. Ahhoz, hogy Ön tökéletes minőségben, gyorsan nyomtathasson, mind a két tintapatronra szüksége van. A Hewlett-Packard most komplett megoldást kínál Önnek, hiszen a HP DeskJet 610C színes nyomtató mellé egy színes és egy fekete patront is adunk. Mivel a nyomtató kétfejes, így a színes és fekete nyomtatások között patront sem kell cserélnie.

Hewlett-Packard nyomtatók. Ahol a papír életre kel.

hp® invent

További információkért látogasson el weblapunkra:
http://www.hp.hu/deskjet610
vagy hívja a **HP Vevőszolgálatot: 382-1111**

A NEM hivatalos forrásból származó festékpatronok tönkretehetik a nyomtatóját.
Keresse a HP hologramos eredetigazolást!

PUBLICIS

Új chip a hordozható gépekhez

Hosszabb akkumulátor-élettartam a processzor segítségével.

A Linux operációs rendszer nyílt forráskódjának megalkotója, Linus Torvalds nemrég találkozhatott legutóbbi briliáns ötletének megvalósulásával.

Linus mélyen érintett a szilikon-völgyi szupertitkos Transmeta cégnél, ahol az alkalmazottak tényleg nem mondhatják el otthon, épp milyen projekten dolgoznak.

A napokban bemutatott új mikroprocesszor, a Crusoe – a Transmeta állítása szerint – új korszakot jelent a chipek gyártásában.

A Crusoe azzal a képességgel kérkedik, hogy intelligens módon kapcsolja a feszültséget, s a nyugvó állapotban szükséges 20 milliwattól a használat során szükséges 1 wattig állítja azt. Ez sokkal hosszabb akkumulátor-élettartamot jelent, ez a hír pedig minden notebook-felhasználó szívét megmelengeti.

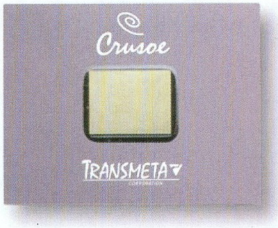
Egy DVD-lemez lejátszásakor például a chip órajele 700MHz-en indul, de aztán hirtelen 400MHz-re csökken, ami 41 százalékos megtakarítást eredményez.

Ezzel a hatékony energiafelhasználással egy egész napig is folyamatosan működhet a notebook az akkumulátorról. És nem ez az egyetlen újdonság, ami erősen aggaszthatja az Intelt és az AMD-t.

Az új Crusoe chipek – ahogy a Transmeta hívja, „code morphing” – emulációs képességgel rendelkeznek. Ez a teljesítmény optimalizálását és az alkalmazások még hatékonyabb futtatását jelenti. A leghatásosabb dolog az, hogy a processzor által végrehajtott bonyolultabb utasításokat nem maga a chip tárolja, hanem a futtatott szoftver.

A Transmeta kifejezetten a mobil gépek piacát célozta meg ezzel a chippel. A Crusoe szinte egyáltalán nem bocsát ki hőt, s ha ezt kiváló energiafelhasználási tulajdonságaival párosítják, komoly konkurenciát jelenthet az Intel számára, amely nemrég jelentett be egy technológiát, amely 100MHz-cel lecsökkenti a processzor órajelét, ha az nincs az elektromos hálózathoz csatlakoztatva.

De a Crusoe továbblépett, dinamikusan változtatva a fogyasztást, ahogy a játékok és alkalmazások számolási igénye módosul.



Az alacsony fogyasztású Crusoe lehet a megoldás a notebookot használók számára.

A Transmeta-féle Crusoe chip TM5400-as verziója 500-700MHz-en fog futni, és 119 dollárért nyártól lesz kapható.
www.transmeta.com

Hazárdjáték a weben

William Hill egy új, antiguai oldalt indít, amelyet külön a hazárdjátékok rajongóinak hoznak létre, hogy az angliai nyereményeket sújtó kilenc százalékos adót kikerüljék. Az új oldalon a szerencsejátékosok az angliai lottó számaira is fogadhatnak, amelyet az országban tilt a törvény. (Lottózni lehet, de külön a számokra fogadni nem.) A játékosok már eddig is megbízhattak külföldi bukmékereket, hogy kikerüljék az adókat, ám ez az új vállalkozás lesz az első próbálkozás, amely a PC-felhasználóknak ajánlja fel az olcsóbb fogadás lehetőségét.
www.williamhill.co.uk

William HILL

Nálunk ez még gyerekcipőben jár. Kevés játékból választhatsz, nem is nagyon különböznek egymástól, de most már nem kell elballagni a sarki lottózóba. Csak néhány kattintás az ízlésesen szellemtelen oldalakon. **www.szerencsejatek.hu/jatek**

MP3 karóra

A Casio cég, a G-shock órák gyártója – nem említve a 80-as évek stílusában készült többi digitális „krumpli” uralmát – készen áll, hogy júliusban Anglia-szerte piacra dobja MP3 karóráját. Az MP3 Audio Watch mindössze 70 gramm súlyú, és félórányi rádióminőségű zenét képes tárolni, ami 20 másodperc alatt letölthető a PC speciális dokkoló egységéről. A felhangzó dal címe a ketyere LCD-kijelzőjén olvasható, amely egyszerre egy betűt tud megjeleníteni. Az MP3 karóra ára 100 ezer forint körül várható.



Jaj, de baró kvarcórád van, minden órában pitty-pitty. Persze mp3-ban.

A fenébe

A Network Solutions regisztrációs cégnél egy baki miatt jogtalan internet domain neveket regisztráltak, amelyeket később visszavontak. A szabályok szerint a kötőjellel végződő nevek nem regisztrálhatók, ám a múlt hónapban néhány felhasználónak sikerült regisztráltatnia magát Amazon.com és Yahoo.com néven. A neveket visszavonták és a 70 dolláros regisztrációs díjat is visszatérítették, miután a tévedést észrevették.

Amit tudni akarsz a szexről

Van az internetezésnek az a kezdeti szakasza, mikor a delikvens órákat tölt azzal, hogy ingyenes pornó site-okat keresgél, több gigányi képet tölt le, amiket megnézetlenül töröl pár hónap múlva, mert kell a hely valami másra. De aztán beüt a ménkű, mármint pozitíve: megismerkedik egy lánnyal/fiúval (nem kívánt törlendő). Elkezdődnek a randizások, holdfényes séták, miegyéb. Jönnek a kínos pillanatok és a még kínosabb kérdések. Akkor kéne egy őszinte hely, ahol választ kaphatsz. Nos, kezdő Casanovák és haladó Woody Allenek, irány a **www.szexologia.hu.**

Itt mindennel foglalkoznak, a pettingtől a Viagráig. A kislexikonból én még azt is megtudtam, mi az az erényöv. Aki már a következő leckénél jár, annak ajánlom figyelmébe a partner meghatározását: „A szó olyan személyt jelöl, akivel valamilyen szoros funkcionális kapcsolatban vagyunk. Újabban egyik értelmezése a szexuális társat jelenti.”

Ismered azt a típust, akivel leülsz sörözni vagy kólázni, mire ő egyből kipakol az asztalra egy apró dobozt. A doboz pár perc múlva lejátszik egy idétlen dallamot, mire a fazon gombokat kezd nyomogatni rajta és belebeszél. Ettől fogva a gombnyomogatást csak akkor hagyja abba, ha éppen megszomjazott, néha még akkor sem. Ő az okos, enyhén függő mobilos. Akad közöttük olyan peches is, aki ráadásul az internettel is közeli viszonyban él, és sokszor azon tépelődik, hogy most a telefont macerálja-e vagy inkább szörfözzön kicsit. Végre megnyílt az a site, ahol e két időtöltést ügyesen ötvözték: **logo.mobil.hix.com**. Válogathatunk logókban, dallamokban rogyásig, leközlik a legfrissebb híreket a mobil távközlés világából, nem is beszélve az egyéb csemegékről. Jó, annyit elárulok, hogy az SMS-sel kapcsolatban is akad itt valami figyelemreméltó.



Akármi.hu

Igen, március 1-től már érvényben van az új domain regisztrációs szabályzat. Szabad a vásár nálunk is.

Sajnos, a legjobb neveket már lefoglalták, de akad még egy pár kellemes lehetőség. Na nem, olyan nevet azért nem lehet választani. A szabályzat pontos szövegét és a már bejegyzett magyar domain neveket is megtalálhatod. **www.domain.hu.**

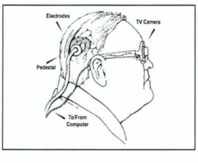
A sokoldalú PC magazin
PCFormat

Kiberlátás vakoknak

Újra láthat egy vak ember egy számítógép vezérelte kamerának köszönhetően, melyet az agyába ültetett elektródákhoz csatlakoztattak.

A Jerryként megismert 62 éves páciens 36 éve vesztette el látását egy baleset miatt, s egyelőre ő az egyedüli haszonélvezője a New York-i Dobelle Intézet által kifejlesztett rendszernek.

30 éven át fejlesztették az eszközt, amely egy videokamerát használ a képek képpontokká való leképezéséhez. A pontokat továbbítják Jerry agyába, hogy létrehozza a fénypontokat, amik úgy néznek ki, mint „a csillagok az égen".



A páciens agyába ültetett elektródák által láttatott fénypontokkal durván reprodukálják a képet.

Bár az eredmény nem ugyanaz, mint a valódi látás, Jerry képes egy helyiséget körbejárni és a tárgyakat megkülönböztetni. A szótár méretű gépet a derekára csatolva hordja – ezt várhatóan még az idén kereskedelmi forgalomba hozzák.
www.artificialvision.com

Cenzúra

Szingapúrban betiltották a *Half-Life*-ot, miután a helyi cenzori hivatal megállapította, a játék túlságosan erőszakos. A boltokat értesítették a döntésről, és megparancsolták, hogy a polcokról távolítsák el a játékot.

Hízik a web!

Az Inktomi nevű kutató cég friss jelentése szerint a duzzadó web milliárdnyi dokumentumot tartalmazó adathalmazzá fúvódott fel. Találtak 700 ezer elérhetetlen weboldalt, és 750 ezer linket a .yahoo.comra.

Kalózrádiók az autókban

Azajos kis garázs-rádiók – akár tetszik, akár nem – hamarosan képesek lesznek behatolni az autórádióba.

Úgy tűnik, a kalóz rádióállomások felfedezték a módját, hogyan árasszák el jeleikkel az FM csatornákat, arra kényszerítve a rádiókat, hogy automatikusan a kalóz műsorszórók illegális frekvenciáira hangoljanak, s a helyi rádiók édes zümmögését illegálisan dübörgő ritmus-kavalkádra váltsák. A trükk úgy működik, hogy lemásolják azt az RDS jelet, amit a rádióállomások mindig kiküldenek a hírek vagy közlekedési információk előtt. Bárki célja lehet a kalózok étert elárasztó áljelének, aki az autórádióján a közlekedési hírekre kapcsol át, hiszen így még azt is megakadályozzák, hogy a hallgató visszakapcsoljon kedvenc rádióadójára. A nyugat-európai hatóságok már nagyban kutatják a „tilos" rádiók működtetőinek tartózkodási helyeit, s úgy vélik, hamarosan eredményekről számolhatnak be.



Egy szellem babrálja a tuner gombot? Nem, a kalózok foglalták el az étert és vele a rádiódat.

Repülő csészealjak

A PC-felhasználók 161 ezer évnyi munka megtakarításával segítenek az idegeneket felkutatni egy gigantikus, szervezett erőfeszítés keretében. A Seti@home projektben most jelent meg az űr rádiójeleit elemző képernyővédő frissítése.

A második verzió újdonsága a szebb grafika és nagyobb biztonság a hackerek ellen, emellett javítottak annak támogatásán, hogy a cégek tűzfalai mögül is csatlakozhass a kutatáshoz. www.seti.org



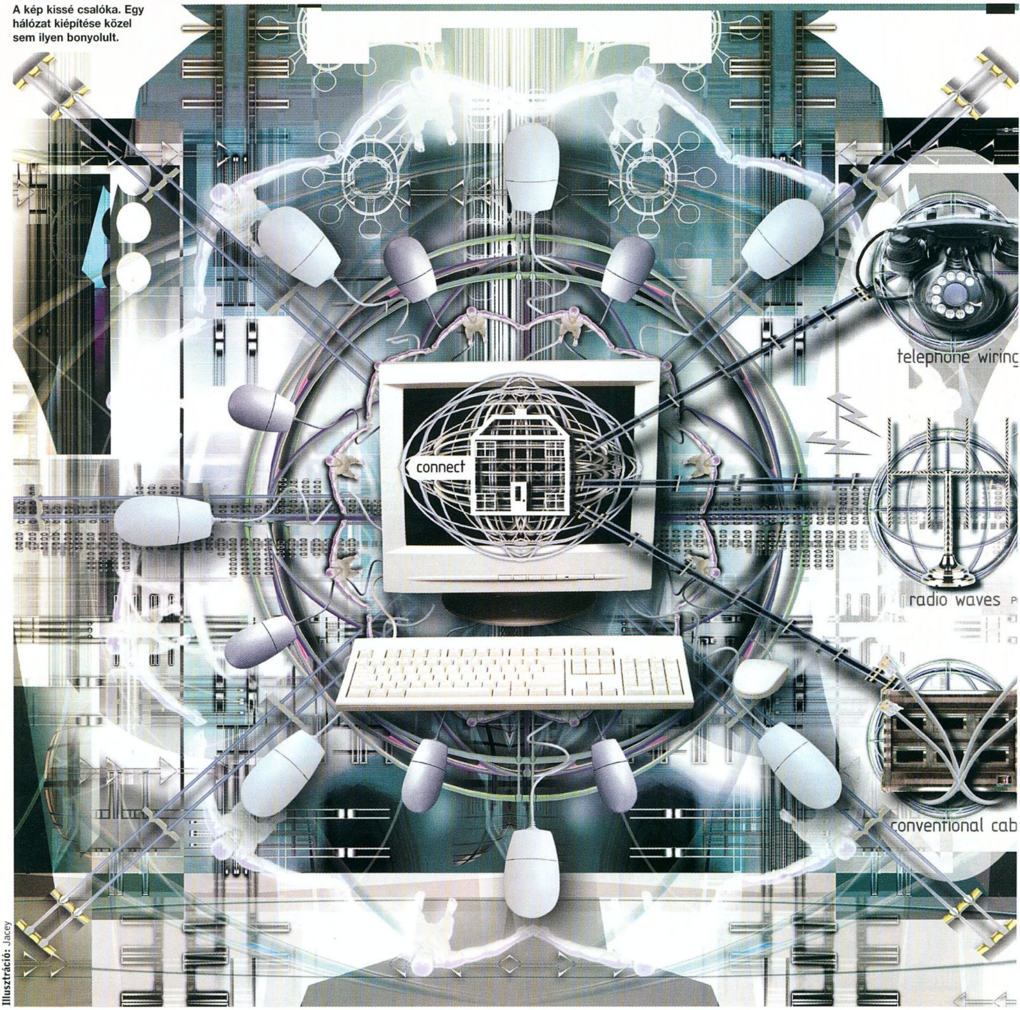
Az idegenek jók az ágyban, de borzalmasan főznek.

Olcsóbb chipek

Az AMD és az Intel 30 százalékkal csökkentette csúcsprocesszorainak árát. A 700MHz-es Intel Pentium III ára 594 dollárra esett, a 733MHz-es pedig 562 dollárba kerül. A 800MHz-es Pentium III árát nem érintette a csökkenés.

Az AMD már elkezdte szállítani a gyártóknak a 850MHz-es Athlon processzort, amivel ismét feljebb lépett egy fokot a sebességhajsza fellegekbe nyúló lépcsőjén.

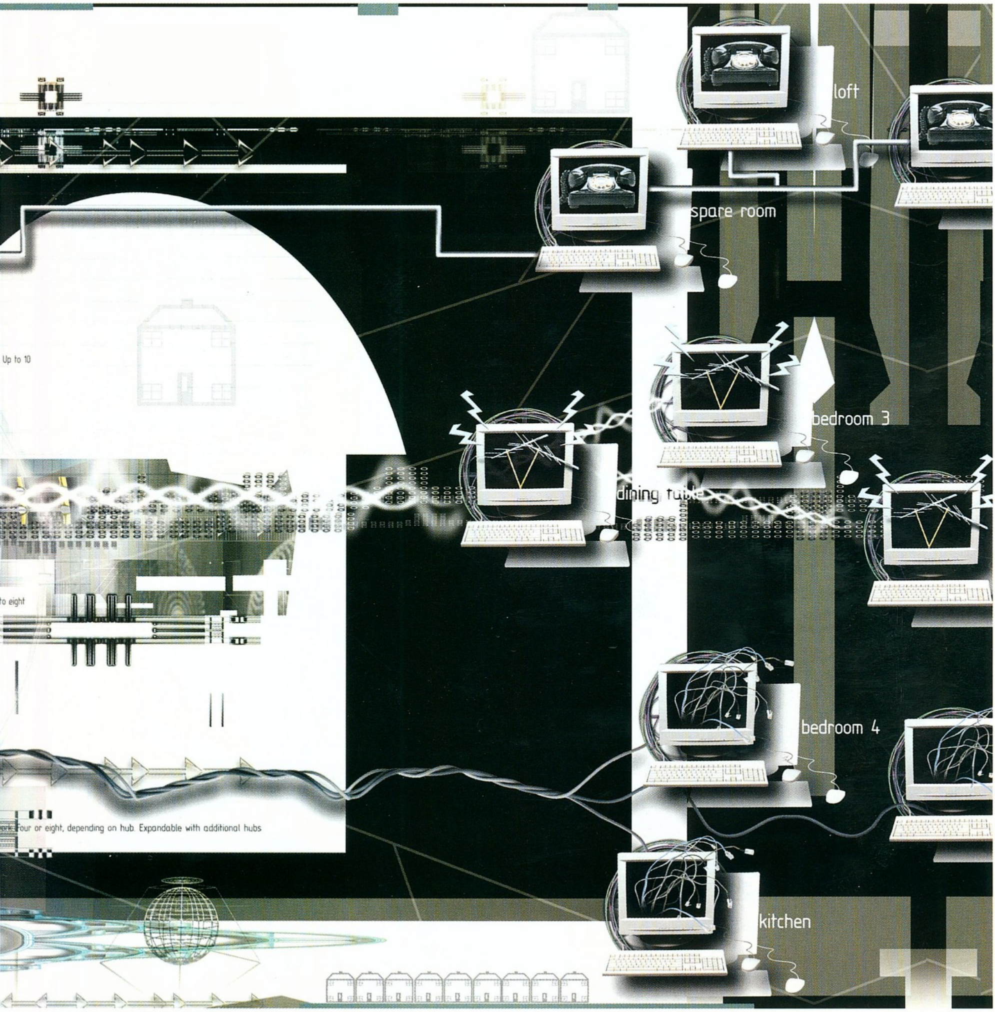
A kép kissé csalóka. Egy hálózat kiépítése közel sem ilyen bonyolult.



Illusztráció: Jacey

Hálózzatok!

Fogjuk meg egymás kezét, és énekeljünk valami szépet. Vagy ha ettől sem indulunk be, kössük hálózatba a gépeinket. Majd mi megmondjuk, mi a teendő.



Mindenki másért szereti az internetet. Van, aki a technológiai fejlődés mérföldkövét, mások a szabad véleménynyilvánítás letéteményesét, megint mások a pornó kimeríthetetlen forrását látják benne. És mi miatt jöhetett mindez létre? A hálózatok miatt. Hálózatok nélkül nem lenne internet, legfeljebb néhány millió komputer, amelyek egymástól függetlenül végzik a feladatukat. Mint az új gépünk a nagyszobában és a régi a gyerekszobában.

Ami az internetnek jó, neked is az. Akkor meg mire vársz, kösd össze a gépeidet! Az otthoni hálózat rengeteg mindenre alkalmas: fájlokat mozgathatsz, meghajtókat, nyomtatókat oszthatsz meg, és multiplayer játékokkal múlathatod az időt a barátaiddal. Még rég elavult gépedbe is életet lehelhetsz, ha hozzákapcsolod az új gép modeméhez vagy DVD-meghajtójához.

A hálózatok korábban a számítástechnika legezoterikusabb területének számítottak. Újabban viszont a hardvergyártók kezdik észrevenni a bennük rejlő, az eddigieknél is nagyobb lehetőségeket, és igyekeznek felhasználóbaráttá tenni hálózati eszközeiket.

Ami az internetnek jó, neked is az. Akkor meg mire vársz, kösd össze a gépeidet!

Ma már sok háztartásban van két gép, és a hálózatok – valamint a *Quake*-hez hasonló multiplayer játékok – iránti általános lelkesedés arra ösztönözte a gyártókat, hogy olcsó, otthonra is könnyen telepíthető hálózati hardvereket kínáljanak. Egy hálózatot kiépíteni természetesen valamivel bonyolultabb, mint nyomtatót telepíteni, de azért különleges képesség vagy szaktudás nem kell hozzá. Csak be kell helyezni a gépekbe a hálózati kártyát, telepíteni a szükséges szoftvereket, majd elrendezni a könyvtárak, nyomtatók megosztását.

Az egyetlen gond igazából csak az, melyik hálózati eszközt vegyük meg...

Kábellel vagy anélkül?

Az otthoni hálózatok kiépítésének ▶





PlayStation

Együtt vagy külön?

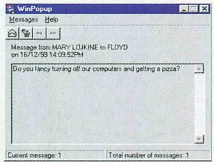
A komplett hálózati csomagok mindent tartalmaznak, ami két PC összekötéséhez szükséges. Érdemes ilyeneket választanunk, mivel egyrészt olcsóbbak, mintha külön-külön szereznénk be őket, másrészt az alkatrészek is nagyobb valószínűséggel kompatibilisek egymással.

Mielőtt elrohannánk kedvenc szaküzletünkbe, vessünk egy pillantást gépünk belsejébe. Nézzük meg, van-e üres bővítőhelyünk, és döntsük el, hogy ISA-s vagy PCI-os hálózati kártyát akarunk-e. Laptopunkat a PCMCIA-slot révén csatlakoztathatjuk meglévő hálózatunkhoz. Ha többféle slotot akarunk használni, készüljünk fel arra, hogy az alkatrészeket egyenként kell beszereznünk.

IRC otthon

A Windows 95/98 tartalmaz egy beépített instant messaging programot (*WinPopup*), amellyel üzeneteket küldhetünk hálózatunk többi felhasználója számára. Ha náluk is fut a program, az üzenet automatikusan megjelenik a képernyőjükön.

Kattintsunk a Start gombra, és a Keresés/Fájlok vagy Mappák menüben keressük meg a **winpopup.exe**-t (valószínűleg a Windows könyvtárban van). Ha megvan, jobb gombbal húzzuk az Asztalra, és hozzunk létre egy parancsikont. Ha nem járunk sikerrel, Windows CD-nkről kell telepítenünk a programot. A Start menüben válasszuk a Beállítások/Vezérlőpultot, ott a Programok hozzáadását, majd a Windows Telepítőt. A *WinPopup* a Kellékekben található. Ha új üzenetet szeretnénk küldeni, kattintsunk a boríték ikonra. Adjuk meg a gép vagy a felhasználó nevét, írjunk valamit az Üzenet sorba, majd nyomjunk OK-t. A mondandónk azonnal megjelenik a másik gép képernyőjén.



A *WinPopup* nem valami látványos, de ingyenes, és a célnak megfelel.

legnagyobb problémája mindig is az volt, hogy fizikai összeköttetést kellett teremteni a gépek között. Ha a PC-k ugyanabban a szobában vannak, az a plusz egy kábel már nem oszt, nem szoroz. A legtöbb két komputerrel rendelkező háztartásban viszont a gépek a ház vagy lakás különböző helyiségeibe kerültek. Ha ezeket kábellel akarjuk összekötni, valószínűleg nem ússzuk meg anélkül, hogy fúrnunk kelljen néhány lyukat a falon vagy a plafonon keresztül. És ha ez még meg is oldható, nem sokan rajonganak a lakás legváratlanabb pontjain felbukkanó hálózati kábelekért.

Egy otthoni hálózat kiépítése nem kerül sokba, az előnyök pedig bőségesen kárpótolnak a befektetett összegért.

A fúrásnak két alternatívája van. Az egyik a falban futó telefonkábel, a másik a rádióhullámokkal kialakított kapcsolat. Mindkét módszer nagy hátránya, hogy a hagyományos hálózatok 10 vagy 100Mbps-os sebességéhez képest legfeljebb 1Mbps-ra képesek. A teljesítményt tovább ronthatja a telefonkábelek rossz minősége, vagy a rádiós hálózatok esetében az olyan zavaró tényezők, mint például a hűtőszekrény vagy egy akvárium. A rádiós hálózatoknak emellett megvan az az előnyük, hogy ha van egy laptopunk, nyugodtan kimehetünk vele kertbe, a hálózati kapcsolat nem fog megszakadni. Persze, ha esik az eső, vagy túl sok a fény, jobb bennmaradni, de ez a kertes ötlet azért megfontolandó. Az sem hátrány ilyenkor, hogy dolgozószobánkat a kábelek újrarendezése nélkül is át tudjuk rendezni. A rádiós hálózati eszközök éppen ezért viszonylag drágábbak.

A telefonos hálózatok akkor kényelmesek igazán, ha a ház megfelelő mennyiségű telefoncsatlakozóval van felszerelve. Egy helyiségben lévő gépeknél, vagy csatlakozók hiányában az efféle hálózatnak nincs sok értelme.

Ha a kábelek látványa nem okoz gondot, a legjobb ár/teljesítmény arányt a hagyományos Ethernet-hálózat nyújtja. Ennek központi része az ún. hub: egy dobozszerű szerkezet tele csatlakozókkal (portokkal) az összekötött gépekből kijövő kábelek számára. A hub bárhol lehet, egy központi helyen éppúgy, mint valamelyik gép mellett.

Az idő pénz

A modernebb és rugalmasabb hálózatok sajnos lassabbak a hagyományosaknál. Hogy ez mekkora hátrány, az a hálózat felhasználási módjától függ. Ha nagy terjedelmű fájlokat mozgatunk, az Ethernet a legjobb választás. Egy 10Mbps-os rendszernél fél perc alatt szinte bármi átmegy, 1Mbps-nál viszont nyugodtan megihatunk egy kávét az üresjárat alatt, és még az újságot is át tudjuk futni. Mire visszamegyünk a géphez, már el is felejtettük, mivel foglalkoztunk utoljára...

Ha legfeljebb a nyomtatót és a modemet akarjuk megosztani, vagy főleg játszani szeretnénk, a sebesség már kevésbé fontos. Egy 56K-s modem legfeljebb 0,045Mbps-mal (45Kbps) tölti le az adatokat, és az ISDN sem képes többre 0,064 vagy 0,128Mbps-nál. Egy 1Mbps-os hálózat viszont ehhez képest szinte azonnal továbbítja a szükséges adatot a másik számítógépre. Ugyanígy, az internet sebességét alapul vevő multiplayer játékok sem fognak panaszkodni az 1Mbps miatt.

Minél, annál

Amikor hozzálátunk az otthoni hálózat kialakításához, általában csak azon gépek összekapcsolására gondolunk, amelyek már a birtokunkban vannak. Ám ha jelenleg két géppel rendelkezünk, néhány év, és a harmadik is megérkezik. A lényeg, hogy ha hálózatot építünk, gondoljunk a kapacitásunk növelésének lehetőségére.

A hagyományos hálózatok könnyen bővíthetők, így te és a többi túlélő valószínűleg az atomháború után is elég Ethernet-kártyát tud szerezni a romhalmazzá vált alkatrészboltokból ahhoz, hogy a megmaradt gépeket összekötve levezetésképpen *Doom*-ozhassatok. Nem valószínű tehát, hogy egy rózsásabb jövőben ne tudnád megvenni az otthoni hálózat gyarapításához szükséges Ethernet-eszközöket. Egyetlen hubbal évekre elvetheted a bővítés gondját.

Az újhullámos hálózati hardverekkel kapcsolatban már nem mehetünk ennyire biztosra. A telefonos hálózatok szabványosítását a Home Phoneline Networking Alliance (HomePNA) végzi, így a különböző gyártók kompatibilisnek mondott eszközei valószínűleg tényleg azok. Egy bizonytalan „valószínűleg" áll tehát szemben az Ethernet jelképezte bizonyossággal.

A rádiós megoldások frontján többféle szabvány is körvonalazódik. Egyfelől a Diamond-féle HomeFree termékekben használt HomeCast Open Protocol (HOP), másfelől a HomeRF csoport által szorgalmazott Shared Wireless Access Protocol (SWAP), valamint az Institute of Electrical and Electronics Engineers-féle IEEE 802.11. Na meg persze az Ericsson szíve csücske, a Bluetooth.

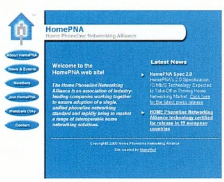
E változatosság sajnos legtöbbször azzal a következménnyel jár, hogy rádiós hálózatunk bővítésekor csak az eredeti gyártó kiegészítői jöhetnek számításba.

Otthoni hálózat?

Sokaknak eszébe sem jut az otthoni hálózat. Egyetlen gép birtokosaként valószínűleg nincs is rá szükségük. Ha viszont legalább két gépünk van, mindenképp kössük össze őket. Nem kerül sokba, az előnyök pedig bőségesen kárpótolnak a befektetett összegért. Minek még egy nyomtató, újabb DVD-lejátszó vagy akár nagyobb merevlemez? Mindez kijön néhány hálózati kártyából, és a hozzá való kábelekből. ▶



Manapság mindenki a *Quake 3 Arena*-ról beszél, de azért az *Unreal Tournament*-ről sem szabad elfeledkezni. Az első számban 92%-ot adtunk neki, részben hálózati lehetőségei miatt.



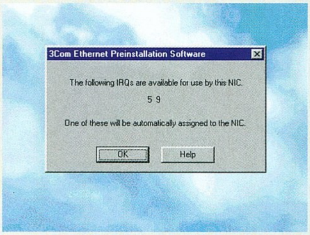
A HomePNA nagy fantáziát lát az otthoni telefonos hálózatokban.



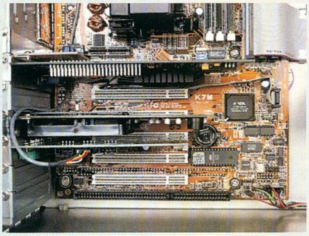
A www.sybergen.com címről bárki letöltheti a *SyGate* próbaváltozatát.

Az otthoni hálózat kiépítése

Egy egyszerű, két vagy három gépből és egy hubból álló hálózat kiépítése legfeljebb néhány óráig tart, persze csak abban az esetben, ha nem bánjuk, hogy a kábelek szabadon hevernek a földön. Nézzük meg, mire kell felkészülniük azoknak, akik a 3Com OfficeConnect csomagját akarják beüzemelni, PCI-os és ISA-s kártyákat vegyesen használva. A legfontosabb lépések a legtöbb esetben ugyanazok, de a telepítési útmutatót azért érdemes elolvasni.



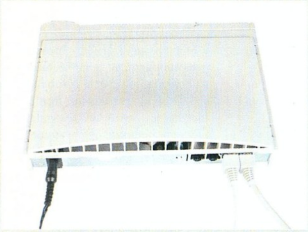
(1) Először a hálózati kártyákat kell behelyeznünk. Érdemes PCI-osokat választanunk, mert az ISA-slotosak képesek meglepetéseket okozni. Ha mégis az utóbbi mellett döntöttünk, a 3Com szoftvere installálás előtt ellenőrzi a gépünket, és automatikusan elvégzi a kártya konfigurálását. Kapcsoljuk ki a gépet, és a csatlakozót húzzuk ki a konnektorból. Távolítsuk el a perifériákat is.



(2) Az ISA-kártya telepítéséhez vegyük le a házat, és keressünk egy szabad bővítőhelyet (az ISA-slotok általában feketék és kb. 14 cm-esek, a PCI-slotok viszont fehérek és kb. 9 cm hosszúak). A radiátorcső megérintésével földeljük magunkat. Távolítsuk el a slotot védő lemezt és helyezzük be a kártyát, majd csavarral erősítsük a házhoz.



(3) A PCI-kártyák nem igényelnek előzetes konfigurálást – elég, ha levesszük a házat és betesszük a kártyát valamelyik üres PCI-slotba. Ügyeljünk arra, hogy a megfelelő védőlemezt pattintsuk ki. A PCI-kártyák „balkezesek”, vagyis a lemez a kártyától bal kéz felé esik, az ISA-sok viszont jobbkezesek. Mielőtt továbblépnénk, helyezzük be az összes kártyát.



(4) A mellékelt kábelek segítségével csatlakoztassuk a gépeket a hubhoz. A képen látható típus legfeljebb négy PC-t támogat. Nagyobb hálózatokhoz számban vagy kapacitásban nagyobb hub kell. Ha ezzel megvagyunk, dugjuk vissza a gépeket és a hubot a konnektorba. Ezzel készen állunk a szükséges szoftverek telepítésére.



(5) A PC-k bekapcsolás után felismerik a kártyákat. A meghajtók telepítéséhez kövessük a képernyőre írt utasításokat. Meg kell adnunk a hálózatba kötött gépek nevét és a munkacsoportot is. Mindegyik gépnek saját neve kell hogy legyen (törekedjünk a rövidségre és az egyszerűségre). A gépeknek ugyanabban a munkacsoportban kell lenniük.



(6) ISA-kártya esetén a 3Com Installation Wizardja végzi el a konfigurálást. Ezután be kell tennünk a Windows CD-t. A szükséges szoftverek telepítéséig nyújtózzunk egy nagyot, majd indítsuk újra a gépet. Bejelentkezéskor felhasználónevet és jelszót kell választanunk. A beírt adatokat jól jegyezzük meg.

Tessék választani!

Koax, telefonzsinór vagy rádiókapcsolat? Az alábbiakban a három teljesen eltérő módszer előnyeiről és hátrányairól olvashatsz, három termék kapcsán.



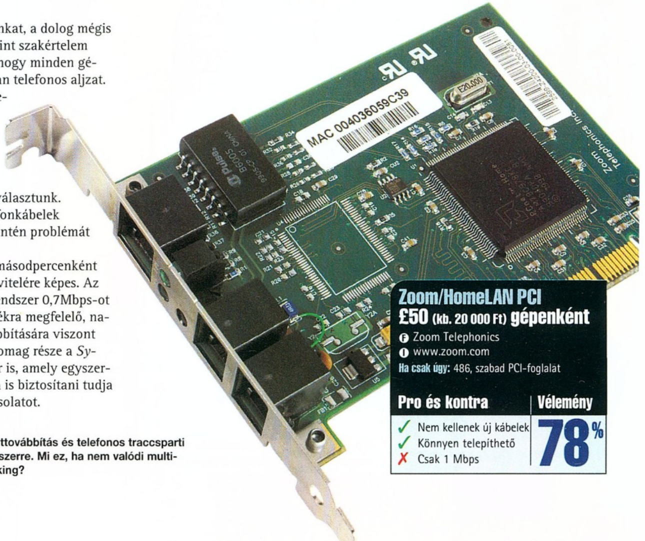
1 Telefonos hálózat

Kialakítás: közepesen nehéz
Kapacitás: 10 gépig

A Zoom-féle HomeLAN azt az érthető ellenérzést próbálja meglovagolni, amely az új lyukak fúrását rendszerint kísérni szokta. A HomeLAN lényege a lakás telefonvezetékeiben rejlő lehetőségek kiaknázása. A gépeket elég egy telefoncsatlakozóra kötni; a frekvenciakülönbségekből adódóan, az adattovábbítással egy időben természetesen zavartalanul telefonálhatunk.

A rendszer kiépítéséhez négy lapnyi telepítési útmutatón kell végigrágnunk magunkat, a dolog mégis inkább türelem, mint szakértelem kérdése – feltéve, hogy minden gépünk közelében van telefonos aljzat. Ha nincs, természetesen kialakíthatunk egy újabbat, de talán jobban járunk, ha másféle hálózati technológiát választunk. A falban futó telefonkábelek rossz minősége szintén problémát okozhat.

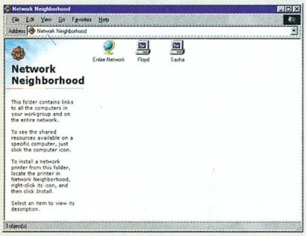
A HomeLAN másodpercenként körülbelül 1Mb átvitelére képes. Az általunk tesztelt rendszer 0,7Mbps-ot produkált, ami játékra megfelelő, nagyobb fájlok továbbítására viszont már kevésbé. A csomag része a *SyGate* nevű szoftver is, amely egyszerre két gép számára is biztosítani tudja az internetes kapcsolatot.



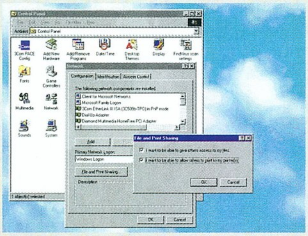
Adattovábbítás és telefonos traccsparti egyszerre. Mi ez, ha nem valódi multitasking?

Zoom/HomeLAN PCI
£50 (kb. 20 000 Ft) gépenként
Zoom Telephonics
www.zoom.com
Ha csak úgy: 486, szabad PCI-foglalat

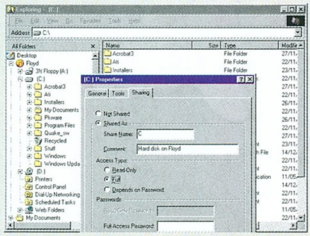
Pro és kontra	Vélemény
✓ Nem kellenek új kábelek ✓ Könnyen telepíthető ✗ Csak 1 Mbps	78%



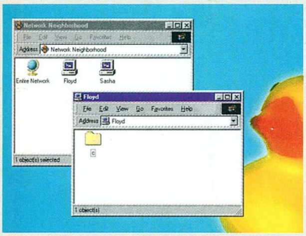
(7) Miután az 5. és 6. pontban leírtakat mindegyik gépen elvégeztük, használatba vehetjük a hálózatot. Kattintsunk kétszer az Asztalon lévő Hálózatok ikonra, itt látható a többi gép ikonja is. Ez már látványnak sem rossz, de még jobb, ha megosztjuk velük a meghajtóinkat vagy a nyomtatónkat.



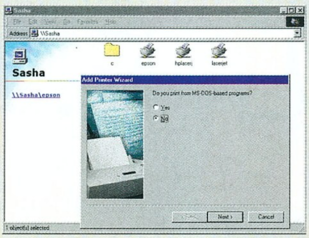
(8) Lépjünk be a Vezérlőpultba, és válasszuk a Hálózat menüt. A Konfigurációban kattintsunk a Fájl- és nyomtatómegosztásra. Jelöljük be valamelyik opciót (esetleg mindkettőt), majd nyomjunk OK-t. Ezután zárjuk be a Hálózat menüt, és indítsuk újra a gépet. Szükség szerint a többi PC-t is állítsuk be ugyanígy.



(9) Indítsuk el az Intézőt, és jelöljünk ki egy meghajtót vagy könyvtárat. Jobbal rákattintva lépjünk be a Megosztás/Megosztva az alábbi néven menüpontba. Változtassuk meg a nevet, és válasszuk a Full Accesst (Teljes hozzáférés). A szokásos OK után egy kis kéz fogja jelezni a megfelelő ikon alatt, hogy a meghajtó vagy könyvtár mások számára is elérhető.



(10) Most üljünk át a hálózat egy másik gépéhez. Itt kattintsunk kétszer az Asztal Hálózatok ikonjára, és válasszuk ki a megosztott erőforrásokkal rendelkező PC-t. Már a hálózaton keresztül is láthatjuk a megosztott meghajtó vagy könyvtár tartalmát. A nyomtató megosztásához menjünk a Start/Beállítások/Nyomtatók menübe, kattintsunk jobbal a nyomtató ikonjára és válasszuk a Megosztást.



(11) A nyomtatókat a többi gépen is konfigurálni kell. Kattintsunk duplán az Asztal Hálózat ikonjára, majd a nyomtatóval rendelkező gépre. A megosztott nyomtató jelére jobbal kattintva válasszuk a Telepítést, és kövessük az utasításokat. A megosztott nyomtatót mindig az adott alkalmazás Nyomtatás menüjében választhatjuk ki.



(12) Otthoni hálózatunk játékra is használható. *Quake 3 Arena* esetében például, a program elindítása után be kell lépnünk a Multiplayer menübe. Az első gépet a Createtel nevezzük ki szervernek, majd válasszuk ki a pályát és a játéktípust. Ha ez kész, csatlakozhatnak hozzánk a többi gépen lévő játékosok.



2 Rádiós kapcsolat

Kialakítás: könnyű
Kapacitás: 8 gépig

A Diamond Multimedia HomeFree-csomagja a rádióhullámok elvén működik, vagyis semmilyen kábelt nem igényel, és nagyon rugalmasan telepíthető. Az ily módon összekapcsolt gépek 50 méteres körzetben bárhová helyezhetők. A Diamond szerint a 2,4GHz-es frekvencia nem zavarja a vezeték nélküli telefonokat, más drót nélküli berendezésekkel viszont gond lehet – a végső döntés előtt mindenképpen járjunk ennek utána.

A telepítés nem is lehetne egyszerűbb: elég, ha betesszük a kártyát az összekötni kívánt PC-kbe. Nem tetszett viszont, hogy *WinNAT Internet Gateway* nevű szoftvert akkor is telepítenünk kell, ha nem akarunk kapcsolatmegosztást, mivel ez osztja ki a hálózati címeket. A HomeLAN-hoz hasonlóan, elméletileg a HomeFree is 1 Mbps-ra képes, mi viszont 0,4 Mbps-nál nem tudtunk többet kicsiholni belőle. A környezeti viszonyok mindkét hálózati technológia esetében döntőek lehetnek, így a konkrét értékek változhatnak. ▶

Minek ide kábel, ha egy ilyen (mégoly lapos) antenna is megteszi?



HomeFree PCI
£79 (kb. 32 000 Ft) gépenként
Diamond Multimedia (1) 266 6059
www.diamondmm.com
Ha csak úgy: 486, szabad ISA-, PCI- vagy PC-slot, Windows 95 vagy 98

Pro és kontra	Vélemény
✓ Nem kell kábel ✓ Rugalmas ✗ Csak 1 Mbps	82%



3 Hagyományos kábelek

Kialakítás: bonyolult
Kapacitás: 4/8 gép, hubtól függően. Újabb hubokkal tovább bővíthető.

Az OfficeConnect a 10Base-T Ethernet-technológián alapul, és négy, illetve 8 gép összekötésére képes hubokkal árulják. A PC-ket egy központi egységhez (hubhoz) kell csatlakoztatnunk hagyományos kábelek és hálózati kártyák segítségével. Az Ethernetnek két előnye van: gyors és könnyen bővíthető. Egy OfficeConnect-hálózat kiépítése valamivel bonyolultabb, mint azt eddig megszokhattuk, mivel több darabból áll. Ha a PC-k nem ugyanabban a helyiségben vannak, meg kell találnunk a módját a gépek és a hub fizikai összeköttetésének. A fáradságért azonban bőségesen kárpótol, hogy egy ilyen hálózat 10Mbps-ra is képes. A mi esetünkben az érték 8-ra csökkent, de a többihez képest ez még mindig nagyságrendekkel nagyobb.

Sajnos a 3Com a kapcsolatmegosztáshoz semmilyen szoftvert nem biztosít, így a modemünket csak újabb költségek árán tudjuk a többi gépünkkel is használni. PCF



Tele lesz a lakás kábellel, de legalább kapsz egy ilyen fehér dobozt, sok apró LED-del.

OfficeConnect
59 900 Ft + ÁFA (2 PC-hez)

3Com
(1) 451 3500
www.3com.com
Ha csak úgy: 486, szabad ISA- vagy PCI-slot, Windows 95 vagy 98

Pro és kontra	Vélemény
✓ Gyors ✓ Könnyen bővíthető ✗ Nincs internetmegosztás	85%

Közvetlen kábelkapcsolat

Olcsó, kétgépes hálózatot már a Windows 95/98-ba beépített szoftver és egy megfelelő kábel segítségével is létrehozhatunk. Természetesen nem ez a fájl- és nyomtatómegosztás leggyorsabb vagy legkényelmesebb módja, de a célnak tökéletesen megfelel. Az egészhez nem kell más, mint egy null-modem kábel, vagy – ha csak fájlok mozgatásáról van szó – egy 25 tűs párhuzamos kábel. Utóbbi, mérettől függően, egy-két ezer forintért beszerezhető.

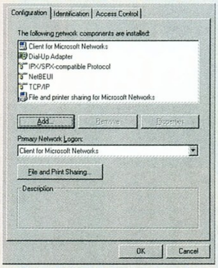
A telepítéshez lépjünk be a Start/Beállítások/Vezérlőpult menübe, majd kattintsunk kétszer a Programok hozzáadására. Válasszuk a Windows Telepítőt, majd a Kommunikáción belül a Közvetlen kábelkapcsolatot. Nyomjunk OK-t és kövessük az utasításokat. A fenti műveleteket mindkét gépen végezzük el.

Ezután ellenőrizzük a hálózati beállításainkat. Menjünk vissza a Vezérlőpultba és kattintsunk a Hálózat ikonra. A Konfiguráció menüpontban az alábbiakat kell látnunk.

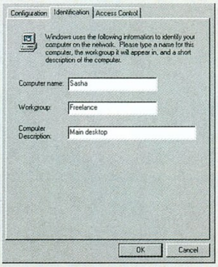
- Microsoft Network ügyfél
- Telefonos hálózati csatoló
- IPX/SPX-kompatibilis protokoll
- NetBEUI
- TCP/IP

A hiányzó elemeket a Hozzáadásra kattintva telepíthetjük. A gyártó minden esetben a Microsoft. Szükség esetén indítsuk újra a gépet, majd menjünk vissza a Hálózat menübe, és kattintsunk az Azonosításra. A két gépnek nem lehet ugyanaz a neve. Akármi is az, nyolc karakternél ne legyen hosszabb, és betűkön (esetleg számokon) kívül másféle karaktereket ne használjunk. Végül a 19. oldal 8. és 9. pontjának megfelelően végezzük el a fájlmegosztást.

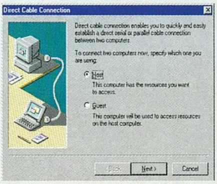
Most már nincs más dolgunk, mint összekötni a két gépet a kábellel és elindítani a Start/Programok/Kellékek/Kommunikáció alatt (Windows 95-ben a Kellékek alatt) található Közvetlen kábelkapcsolatot. Az egyik PC-nk lesz a vendégszámítógép (guest), másik a gazda (host). A vendég hozzáférhet a gazda megosztott erőforrásaihoz, fordítva viszont nem működik a dolog. A kapcsolat beállításainak véglegesítéséhez kövessük a képernyőn olvasható utasításokat.



① **A Közvetlen kábelkapcsolat telepítése után ellenőrizzük, hogy mindkét gépen megvannak-e a fent felsorolt hálózati összetevők.**



② **A számítógépeknek eltérő nevet kell adnunk. Ha például mindkettő Robi, az Azonosítás menüben át kell neveznünk valamelyiket.**

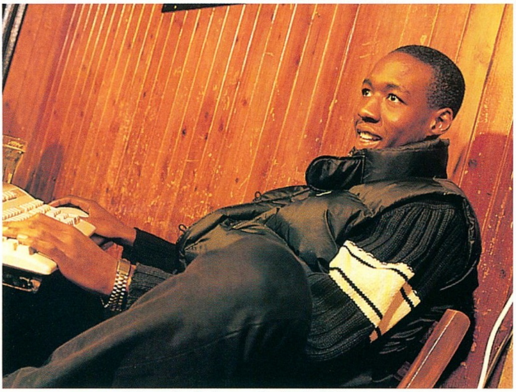


③ **Indítsuk el a Közvetlen kábelkapcsolatot. Az első gép legyen a gazda, a második a vendég. Csatlakoztassuk a kábeleket, és készen is vagyunk.**

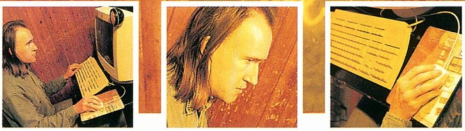
Zsargon

10Base-T: Az Ethernet egyik változata. Átviteli sebessége 10Mbps.
100Base-T: Egy másik, 100Mbps-os sebességű Ethernet-változat. Találóan Fast Ethernetnek is szokták nevezni.
NIC: (Network interface card) Hálózati interfész kártya.
Ethernet: A helyi hálózatok legelterjedtebb fajtája. Az Ethernet-szabvány a hardvereket és a protokollt (hálózati nyelv, amelyen a gépek kommunikálni tudnak egymással) is magában foglalja.
Hub: Hálózati eszköz két vagy több PC összekötésére. A gépeket egyenként, „csillagpontos" rendszerben kell összekötni a hubbal.
Internet: Világméretű hálózat, amely sok kis hálózat összekapcsolódásával jött létre. (Az „internetwork" rövidülése.)
ISA: (Industry Standard Architecture) Az ISA az alaplapba illeszthető bővítőkártyák egyik szabványa. A modernebb PCI előretörésével párhuzamosan egyre ritkábban találkozni vele.
LAN: Helyi hálózat, vagyis egymáshoz közeli (pl. egy szobában vagy épületben lévő) gépek összekötése. Ellentéte a WAN (wide-area network), amely távoli gépeket kapcsol össze.
Mbps: Az átviteli sebesség mértékegysége. Megadja, hogy mennyi a másodpercenként elküldött vagy fogadott megabitek száma. Nem keverendő össze a Mb/s-mal, vagyis a másodpercenként szállított megabyte-ok számával. Egy byte-ban nyolc bit van, vagyis egy 10Mbps-os hálózat körülbelül 1,25Mb/s-os sebességű.
PC Card: Az ISA és a PCI csatolófelület hordozható számítógépekben használt verziója. PCMCIA interfésznek is nevezik.
PCI: (Peripheral Component Interconnect) A PCI-busz lényege az ISA-hoz (l. fent) hasonlóan az, hogy segítségével bővítőkártyákat csatlakoztathatunk a gépünkhöz.

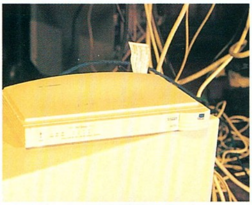




Andrew-nak volt a leggyorsabb gépe, így ő lett a szerver. Mindenesetre gyanús, hogy még be sem léptünk, de már nála volt minden pajzs és fegyver.



Tony Ellis. A mészáros. Testhelyzet ideális, egér beállítva, a grafika a legnagyobb sebességen. A halál angyala – már ha a *Quake 3*-ról van szó.



Ez a formás kis hub nagyon megtiszteltetve érezheti magát most, hogy *Quake 3*-at játszanak rajta.

Áll a bál

Egy valamirevaló LAN-parti szervezésekor három dologra kell ügyelnünk.

Sör

Tankolj fel, és mindjárt könnyebben csúszik majd a játék. Ez a keserű nedű sok döcögősen induló összejövetelt dobott már fel. Egy bizonyos pontig...

Fény

Pontosabban annak hiánya. *Quake*-ezéshez a vaksötét a legmegfelelőbb, de arra azért vigyázzunk, nehogy a hátunk mögé lopózzanak.

Barátok

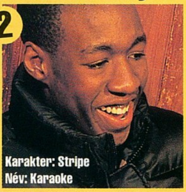
Igen, barátok. Olyanok, akikkel szeretünk együtt lenni, és akik nem bánják, ha a küzdelem hevében fültövön kenjük őket.

1 Alex „Újfiú” Cox



A fiatal Cox favoritként indult neki a versenynek. Sajnos, az ivást túl korán kezdte, így egy idő után néhány artikulálatlan morgásnál többre nem tellett az erejéből.

2 Andrew Lindsay



„Esélyetek sincs” – jelentette ki nem minden önbizalom nélkül Mr. Lindsay. Majd hátradőlt, felrakta a lábát az asztalra. Csak azután vette észre, hogy nem működik a fejhallgatója.

3 Rob „Grimasz” Crossland



Úgy látszik, Rob, a művészeti vezetőnk túl sok időt töltött távol a rajzasztalától. Ez akkor vált világossá, amikor machine gunnal képeket kezdett rajzolni a falra.



PCF LAN-parti. A vicc az, hogy minket ezért fizetnek.

„Sehol se vagy" Pickles az ellenfelek figyelmének elvonására épülő, jól bevált deathmatches taktikára épít.

Sikereitől és a sörtől megrészegülve Alex úgy gondolta, akár patronos pisztollyal is agyagba döngölne minket.

Miután Pickles kidőlt, helyét Kai vette át. A friss erő azonban nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.

Valahogy így festett a *PCF* LAN-partija. Az igazság az, hogy a részletekre mi is csak homályosan tudunk visszaemlékezni.

Szegény Pickles. Mostantól soha többé nem eszik fasírtot.

LAN-parti

Mi történik, ha a *PC Format* csapata egy kocsmában töltött délután alkalmával meglepve látja, hogy a *Quake*-tündér csodálatos módon hálózatba kapcsolt négy számítógépet? Természetesen ők sem voltak restek, és kihasználták a soha vissza nem térő alkalmat.

Lehet, hogy a szakma nem sokra tartja a tényfeltáró újságírást, a *PC Formatot* azonban más fából faragták. Úgy gondoltuk, a LAN-partik valódi mivoltát az alkohol oldaláról lehet leginkább pennánk hegyére tűzni, ezért úgy határoztunk, hogy egy csehóban töltjük a délutánt.

Nincs is jobb időtöltés annál, mint egy szórakozóhely felső szintjén, sört kortyolgatva múlatni az időt, miközben *Quake 3*-ban nyomul az ember. Történt ugyanis, hogy az utca másik oldalán maradt gépeinket egy nagyszerű ötlettől vezérelve ide is magunkkal hoztuk, és kör alakban felállítottuk. A játék sikere nem a konkrét alakzaton múlik, bár nem árt, ha látjuk, hogyan reagálnak a többiek a rakétáinkra.

A gépekben 3Com Ethernet-kártyák lapultak, amelyeket 10BaseT-kábellel kapcsoltunk egy 8 utas 3Com hubhoz. A hubot gatewayként használtuk, így a PC-k egymással is tudtak kommunikálni. Miután a Vezérlőpultban elvégeztük a szükséges beállításokat, elindítottuk a *Quake 3*-at, kijelöltük a szervergépet, a többiek pedig ehhez csatlakoztak. Kezdődhetett a játék.

A helyi hálózatoknak (LAN) az internethez képest rengeteg előnyük van. A legfontosabb a nagyobb sebesség, de az sem hátrány, hogy nem kell állandóan az órát figyelni. Igaz, Alex így is folyamatosan a lassúságra panaszkodott, bár ezt sokkal inkább az elfogyasztott alkohol mennyiségének, mint a hálózat sebességére vonatkozó kritikának tudtuk be. A végén már mindenből kettőt láttunk, véres volt a szemünk és hasogatott a fejünk, de hát a tényfeltáró újságírás már csak ilyen. A jövő héten is ráértek, fiúk? PCF

Tony „Jaj, anyám!" Ellis

4

Karakter: Bones
Név: Tony Hart

Mivel Tony, a webfelelős nem sokáig tudja elviselni, ha nem fut a böngésző, agresszivitását a *Quake 3*-on keresztül élte ki. Halálos nyugalommal ült, miközben mindenkit eltakarított a színről.



ELEGED VAN MÁR A
SAJÁT KÉPEDBŐL?
3 OSCAR-DÍJRA JELÖLVE!
- Legjobb rendezés
- Legjobb eredeti forgatókönyv
- Legjobb női mellékszereplő
JOHN CUSACK
CAMERON DIAZ
CATHERINE KEENER
A JOHN MALKOVICH MENET
SPIKE JONZE VÍGJÁTÉKA
A UNIVERSAL PICTURES INTERNATIONAL bemutatja a PROPAGANDA FILMS/SINGLE CELL PICTURES produkciójában
JOHN CUSACK CAMERON DIAZ CATHERINE KEENER ORSON BEAN „BEING JOHN MALKOVICH" MARY KAY PLACE
és JOHN MALKOVICH zene CARTER BURWELL vágó ERIC ZUMBRUNNER díszlet K. K. BARRETT fényképezte LANCE ACORD executive producer CHARLIE KAUFMAN
MICHAEL KUHN producer MICHAEL STIPE és SANDY STERN STEVE GOLIN VINCENT LANDAY írta CHARLIE KAUFMAN rendezte SPIKE JONZE
© 1999 PolyGram Holding, Inc. All Rights Reserved.
www.beingjohnmalkovich.com
PROPAGANDA FILMS
DOLBY DIGITAL IN SELECTED THEATRES
UNIVERSAL
DANUBIUS
ÁLLJ BE A SORBA, ÉPPEN MOST INDUL...
FLAMEX FILM
PEPSI TÁMOGATÁSÁVAL



Művészi hajlamok!

Fotó: Pete Canning

Az új év nemcsak új dátumbélyegzőket hozott, hanem szörnyű zenei és képzőművészeti alkotások újabb özönét is. Úgy érzed, többre lennél képes? Akkor mire vársz?

A siker állomásai

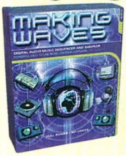
Ha szétnézel egy átlagember lakásában, mindenhol ugyanaz a szomorú látvány fogad. A társasjátékok alatt egy kerttervező kézikönyv lapul, kölcsönösen haszontalan szimbiózisban egy Black & Deckerrel. Az asztalon egy félbehagyott „Feng Shui a mindennapokban" fekszik (rossz szögben), egy képzőművész kezdőcsomag, néhány szakácskönyv és a „101 kreatív ötlet karácsonyra" között, amely december 26-ra valahogy mindig elveszti Luca-nap táján magasan delelő vonzerejét. Nem mintha kritizálni szeretnénk azokat, akik az önmegvalósítás új formájaként valamilyen kreatív hobbit választottak, és már létre is hozták volna egy-két mestermunkát, ha lenne hozzá elég idejük. Megértjük, hogy ebben a nyugtalan, idomtalan században az embereknek nincs lehetőségük alkotó energiáik hasznosítására.

Ebben a nyugtalan, idomtalan században az embereknek nincs lehetőségük alkotó energiáik hasznosítására.

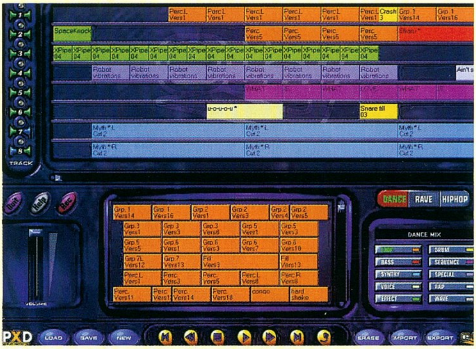
Tudjuk, hogy a modern ember emiatt az örök kétségek gyehennatüzén karamellizálódik, éppen ezért, pénzt és energiát nem kímélve, teljes digitális eszköztárat állítottunk össze azok számára, akik fel kívánják kelteni eddig szunnyadó képességeiket. A lemezmellékleten minden megtalálható, a DTP-s és webszerkesztő programtól a 3D renderelő szoftveren és a zeneszerző programon át egészen a képszerkesztőig. S hogy a mindig nehéz kezdet könnyebb legyen, lépésről lépésre elmagyarázzuk a legfontosabb funkciókat, sőt, ötleteket is adunk a továbblépéshez. De akkor sem sértődünk meg, ha mégis inkább a Feng Shui meg a Black & Decker. Akkor hát mire vársz még? Lapozz a következő oldalra, és kezdd el megvalósítani önmagad! ▶



Síppal, dobbal



Nem is olyan rég még tágas stúdió, némi ihletadó és egy szekrényméretű gépszörny kellett a zeneszerzéshez. Mostanában már mindent komputerek végeznek, és az MP3 lett az internetes keresőprogramokba második leggyakrabban beírt szó. Egy jó gép, megfelelő szoftverek és máris a slágerlisták élén találhatjuk magunkat...



Ha a *Making Waves*-t túl bonyolultnak találnánk (ez nem valószínű), vagy csak több színre vágyunk, próbáljuk ki a FastTrak *eJay*-sorozatának valamelyik tagját.

Való igaz, a komputerek és a zene már jó ideje egymásra találtak, a számítógépek szerepe azonban az idők során megváltozott. Egykoron, még az Atari ST-k uralkodása idején a komputerek legfeljebb csak a méregdrága szintetizátorok, modulok, samplerek és más MIDI-s eszközök vezérlését végezték. Néhány zenész még mindig erre a jól megszokott, ám meglehetősen pénzigényes módszerre esküszik (sokan az ST-jükről sem mondtak le), pedig manapság már kizárólag PC-n is lehet minőségi zenét előállítani.
A mind gyorsabb processzorok, az egyre nagyobb kapacitású merevlemezek és az alacsony memóriaárak a zeneszerzők új generációját hívták életre.

E nemzedék tagjává válni egyrészt olcsó, másrészt roppant egyszerű dolog. Még zenei tehetség vagy türelem sem kell hozzá; a legújabb zeneszerző programok olyan rugalmasak, hogy rövid műveket minden hozzáértés nélkül létrehozhatunk, akár néhány perc alatt is. A lehetőségek végtelenek, így nincs más hátra, mint kihasználni őket.

Igény szerint

Ha még a zeneszerzés alapjait sem ismerjük, az ún. instant zeneszerző szoftverek akkor is segítenek. Az *eJay*, az *ACID* vagy a *Mixman* olyan programok, amelyekhez igazán nem kell több, mint minimális érdeklődés a zene iránt. Csak fognunk kell az ezekhez kapott hangmintákat, és rövid időn belül érdekes módon rendezgethetjük össze őket. Egyes programokkal még egyéni effekteket is tudunk készíteni.

Hozott anyag

Hangmintákat számos helyen találhatunk. Gyakran már a zeneszerző programokhoz mellékelt loopokkal is mehetünk valamire, de azt azért nem szabad elfelejtenünk, hogy mindenki, akinek megvan a program, ugyanabból az anyagból dolgozik. Jobban járunk, ha a CD-s hangminta-gyűjteményeket vagy az interneten fellelhető kínálatot használjuk fel saját céljainkra. Utóbbi esetben a következő helyeket ajánljuk:
www.samplenet.co.uk
www.analoguesamples.com
www.timespace.com
www.samplezone.co.uk

Próba, szerencse

Az internet szinte hemzseg a jobbnál jobb freeware és shareware zeneszerző programoktól, így hatékony böngészéssel rengeteg pénzt takaríthatunk meg. A legjobb kiindulási pontok egyike a www.hitsquad.com/smm, ahol sokféle letölthető program mellett zeneszerzéssel kapcsolatos információkat is találunk.

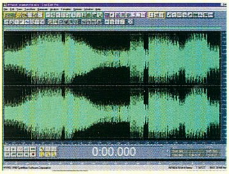
A legújabb zeneszerző programokkal rövidebb műveket akár néhány perc alatt is komponálhatunk.

Fő a szerkesztő

Ha rászánjuk magunkat a shareware-front feltérképezésére, először egy ún. audioeditorra lesz szükségünk. Egy ilyen programmal már szerkeszthetjük, sőt effektekkel is feldobhatjuk meglévő hangmintáinkat, és akár saját műveket is rögzíthetünk. Legtöbben a *Goldwave*-re és a *Cool Edit*-re esküsznek.

Hardver

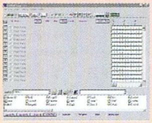
Ha igazán komolyak a szándékaink, be kell szereznünk egy jó minőségű hangkártyát. A profi eszközök ára a csillagos eget is eléri, egy Sound Blaster Live! Platinum azonban még megfizethető, ráadásul remek szoftvereket mellékelnek hozzá. Tökéletes minőségű szintetizátorhangokhoz a Yamaha SW1000XG a legmegfelelőbb, bár közel 180 ezer Ft-os ára elég borsosnak tűnik.



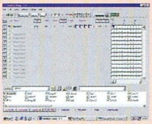
140 bpm-nél az ember már fájlalja, hogy eltűntek ezek a régi lassúzós számok.

Making Waves 2 Lite

A Making Waves 2 Lite-ot CD-mellékletünkön is megtalálod. Íme néhány ötlet az induláshoz.



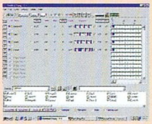
① Miután telepítettük a programot, fogjunk hozzá egy egyszerű ütős alap megkomponálásához. Lépjünk be a képernyő alján lévő **Percussion** menübe, keressük meg a CD-n található **Sample** könyvtárat, majd a **Drums and Misc**-et.



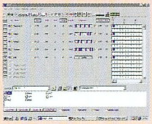
② Az alap létrehozásához kattintsunk kétszer a **basdrm02**-re, dobhangnak pedig válasszunk 1/8-ot vagy 1/16-ot. Jelöljünk be minden negyedik négyzetet.



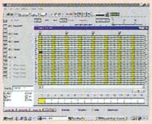
③ Kattintsunk duplán a **clap2**-re, a **hihat3**-ra és a **clshat1**-re, majd tetszés szerint adjuk meg a hangsúlyokat. A felül lévő **Play** gomb lenyomásával az ütemrészt egymás után többször is meghallgathatjuk.



④ Jobbra a jelenlegi hangerő és a pan/mix értékeket láthatjuk. Változtassunk rajtuk tetszés szerint.



⑤ Kattintsunk a képernyő alján látható **Notes** menüpontra, keressük meg a **Sample** könyvtárat és a **Hits and stabs**-ben kattintsunk duplán a **hit1**-re.



⑥ A hit1 hangsávjában a **None**-t választva kinyílik az itt látható ablak. Az első ütemben valamelyik E-re kattintva megadhatunk egy hangot.



Zenénk egyedi lesz, ha egyedi hangmintákat választunk. Ha az időt (time) és a teret (space) nem is kell bejárnunk, azért érdemes jól körülnézni. Az internet jó kiindulópont lehet.



MP3 – divatos, kis méretű és könnyen elérhető. S hogy hogyan segítheti a kezdő zeneszerzőket műveik elterjesztésében? A www.mp3.com erre is választ ad.

MIDI-varázs

Az instant zeneszerző programok kezdők számára sem okoznak problémát, hangkártyánk MIDI-hangjait azonban nem rögzíthetjük velük. Ha ezeket is használni akarjuk, egy sequencerre lesz szükségünk. Ezek ára 80-120 ezer Ft között mozog, de ha kifogjuk, igazán olcsón megkaphatjuk a jobb darabokat is.

Fekete-fehér

MIDI-hangok rögzítésére két lehetőségünk is van. Használhatunk sequencert, ám ebben az esetben előbb-utóbb egy MIDI-billentyűzetre is szükségünk lesz. Az egyszerűbbek már 15-20 ezer Ft körüli áron hazavihetők, de egy négyoktávos, teljes méretű billentyűkkel felszerelt klaviatúra ára az 50-100 ezer Ft-ot is elérheti.

Verjük dobra

Miután elkészültünk egy jól sikerült darabbal, valószínűleg másoknak is meg akarjuk mutatni a művünket. A legutóbbi időkig ennek egyetlen módja az volt, hogy kijártunk magunknak egy lemezszerződést (miután nyertünk a lottón), manapság viszont elég, ha MP3-at csinálunk a büszkeségünkből, és feltesszük a webre. Ez lehet a saját weboldalunk, vagy valamelyik internetes zenei cég (pl. **peoplesound.com** vagy **mp3.com**) honlapja.

Út a csúcsra

Ha még nincs CD-írónk, mindenképpen vegyünk egyet. Nincs egyszerűbb út a slágerlisták csúcsa felé, mint hogy CD-re másoljuk, és barátaink, ismerőseink körében elterjesztjük zenei próbálkozásaink eredményét. Az ehhez szükséges hardver meglepően olcsón beszerezhető (lásd *PCF* 4. szám 92. oldal: CD-író Szuperteszt).

Töc-töc

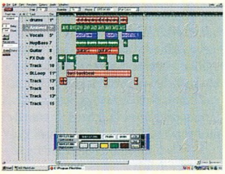
Hiába szereztünk örökzöld slágert, a PC-khez rendszeresített skatulyányi hangszórókon át biztosan nem fog jól szólni. A minőségi szettek ára mostanra szintén elérhető szintre süllyedt, ráadásul ezeket nem kell félévente lecserélni. Ha adhatunk egy tippet, az Altec Lansing-féle ADA 305s vagy a Video-Logic Digitheatre már tud valamit... (Bővebben a Piaci Sétában.)

Idegen tollak

Bármilyen műfajú zeneművet komponálunk is, próbáljunk meg egyéniek lenni. Mindenki szeretne hasonlítani a példaképeihez, de őket másolni nem túl kreatív dolog. Ráadásul még be is perelhetnek érte.

Jam session

A zeneszerzés mindig is a társas cselekvésformák közé tartozott. A munkába bevonhatjuk a barátainkat is – attól, hogy nem alapítunk velük együttest, még lehet köztünk munkamegosztás. A legmerészebbek még egy online jam sessiont is összehozhatnak. ►

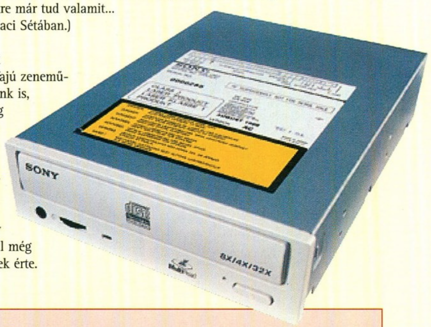


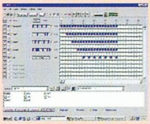
Sequencerből sokféle van, és a legtöbbjük már „fogd-és-vidd"-alapú, kényelmes darab.



Zenénk terjesztésében sokat segíthet az internet, pl. az olyan oldalak, mint a peoplesound.com.

Műveink rögzítéséhez mindenképp szükségünk lesz egy CD-íróra. Lehetőség szerint válasszuk a leggyorsabb modellt – rengeteg időt takaríthatunk meg vele.

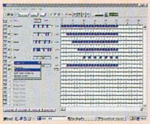




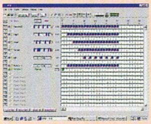
⑦ A szerkesztési ablakban rendezzük össze az elkészült részeket. Az egeret „húzva" hosszabb szekciókat is kijelölhetünk. Még egy kattintás a törlésnek felel meg.



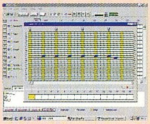
⑧ Kattintsunk a **Notes** fülre, a **Samples/Bass**-ban válasszuk a **BassStation**-t, és a **tb303 eow** hangmintát. Az új hangsávban hozzunk létre egy új basszus szólamot, és vegyük hozzá eddigi művünkhöz.



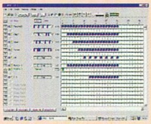
⑨ A **Track 12** ikontól jobbra lévő négyzetre kattintva tallózhatunk a **DSP Audio Effect**-ek között. A következő lépéshez erre lesz szükségünk.



⑩ Jelenleg az attack van beállítva, de rákattintva más effektet is megadhatunk. Utána válasszuk a flangert, és a track elején előtűnő zöld sávot állítsuk feljebb.



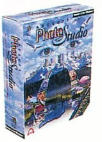
⑪ Jelöljük ki a **Notes** fület, majd a **Pianos** könyvtárban kattintsunk kétszer a **C-5**-re. Az eddigiek alapján végezzük el a kívánt beállításokat.



⑫ A zongorahangot megint adjuk hozzá az eddigiekhez. A leírt módszerrel további trackeket és effekteket is készíthetünk, de más hangmintákkal akár új zeneszámba is kezdhetünk.



Képes krónika



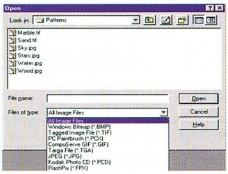
Piros szem és alulexponált felvételek? Semmi baj, hisz nincs az az amatőr munka, amelyet a *PhotoStudio* ne tudna átdolgozni. Nagyon rövid határidővel.



Maszkokat könnyűszerrel létrehozhatunk. A fényerőt és a kontrasztot így nemcsak egészében, de „helyileg" is szabályozni tudjuk.

A fotózás mostanában már nem csak a jó témaválasztásról és a gyors reflexekről szól. Az *ArcSoft PhotoStudio 2*-t használva fényképeink csodás átalakulásának lehetünk tanúi. Néhány perc alatt profi kompozícióvá változtathatunk egy rossz pillanatunkban lekattintott gyümölcsöstálat, vagy megnézhetjük, miként fog festeni a barátnőnk soha el nem kezdett fogyókúrája után.

Magától értetődő kezelőszerveivel és intuitív menüivel a *PhotoStudio* rövid idő alatt profi eszközzé válhat a kezünk között. És ez még távolról sem minden. A program akkor érzi magát igazán elemében, ha nemcsak retusálásra használjuk, hanem szétnézünk az effektek között is. Van itt minden, az embossingtól egészen az ún. „folyékony" effektekig.



A *PhotoStudio* minden fontosabb képfájlformátumot ismer.

A *PhotoStudio* ékes bizonyítéka annak, hogy gyakran még a saját szemünknek sem hihetünk.

Nem válogat

A programnak édes mindegy, hogy a képek honnan és milyen formátumban érkeznek, szinte lehetetlen, hogy ne tudjon elbánni velük. Lehet szó TIF-fájlokról, Windows-bitmapről vagy PCX-ről, a *PhotoStudio* mindegyiket importálni tudja. Azt talán említeni sem kell, hogy a netről származó GIF-ekkel és JPEG-ekkel sem gyűlik meg a baja, a PhotoCD-kért pedig még hálás is lesz. A szkenneresek bizonyára a TWAIN-támogatást is értékelni fogják.

> **A *PhotoStudio* bebizonyítja, hogy még a saját szemünknek sem hihetünk.**



Jutalomjáték! Melyik volt Forma 1-es versenyző látható a képen?

Készíts albumot!

De még mennyire, hogy készíts!



Albumokat használva tetszés szerint csoportosíthatod felvételeidet.

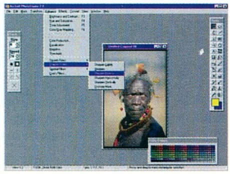
Rengeteg időt spórolhatsz meg azzal, hogy rendszert viszel az adathordozóidon és a merevlemezeden egyre csak halmozódó képfájlokba. A fotóalbum funkcióval többféle szempont szerint csoportosíthatod fényképeidet. Mit szólnál például egy külön könyvtárhoz a zsarolási célból készült felvételek számára?

Fókusz plusz

Jó pár jelenlegi képszerkesztővel ellentétben a *PhotoStudio*-ban rengeteg szűrőt találunk fotóink feljavítására. Vegyük például az élességet (Sharpness). Nem csak egy-két opció áll rendelkezésre, mint általában – itt finoman, közepesen és erősen is lehet „élesíteni", sőt, vízszintesen és függőlegesen is.

Maszkabál

Egy adott effektet természetesen nemcsak a kép egészére, hanem annak egy részletére is tudunk alkalmazni. A *PhotoStudio* maszk funkciói ebben segítenek, de úgy, hogy közben észre sem vesszük, milyen összetett feladatokat végzünk. A [Shift]-et lenyomva egyszerre több maszkot is kiválaszthatunk, sőt akár egyesíthetjük is őket. Ezzel jócskán lerövidül az egyébként hosszadalmas körbevágásokhoz szükséges idő – elég, ha létrehozunk egy maszkot a kivágandó objektum mögött, majd invertáljuk.



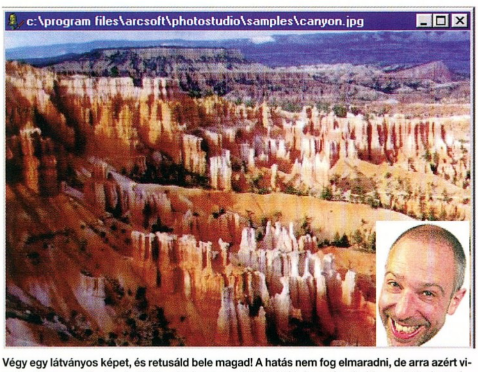
A Sharpening a szokásosnál sokkal szélesebb lehetőségeket kínál.

Képben vagy?

Mostantól nem kell hatásos történetekben ecsetelned, milyen volt, amikor a Grand Canyon fölött röpködtél léghajóval, miközben még kőfejtőt sem láttál soha életedben. Egy-két hatásos felvétel azonban mindenkit meggyőzhet. Az internet tele van jobbnál jobb fotókkal, te pedig könnyűszerrel „belevághatod" magad bármelyik képbe. Balra lent te is láthatod első próbálkozásaink eredményét (majd még gyakorolunk).

Dicsekedj el!

Formula 1-es pilóta akarsz lenni? Elég, ha csinálsz néhány képet



Végy egy látványos képet, és retusáld bele magad! A hatás nem fog elmaradni, de arra azért vigyázz, hogy ennél valamivel teljesebb legyen az illúzió, különben a barátaid gyanút foghatnak.

Problémás részek

Kívülről tudod az összes Windowsos billentyűkombinációt? Ha igen, előfordulhat, hogy a *PhotoStudio* néhány kellemetlen pillanatot is fog okozni. Amennyiben eddig [Ctrl]+[C]-vel tettél valamit a vágólapra, és [Ctrl]+[V]-vel másoltad vissza, akkor készülj fel arra, hogy a *PhotoStudio*-ban ez nem így működik. A programnak saját vágólapja van, így másolás előtt előbb fel kell keresned az **Edit/Clipboard** menüt.

Az ilyenkor előtűnő párbeszédablakban az **Import**-ot bejelölve a Windows vágólapjáról a *PhotoStudio* clipboardjára teheted át a kivágott képet. Most már nyugodtan bemásolhatod [Ctrl]+[V]-vel, vagy az **Edit** menü **Paste** parancsával.

Az Edit/Clipboard menü használatával képeket tehetünk át a Windows vágólapjáról a programunkba, és viszont!





A *PhotoStudio* a képhamisítók első számú fegyvere lehet. Az Oil Painting menüre kattintva képünk egy szempillantás alatt olajfestménnyé változik. Kár, hogy ez csak a képernyőn működik.

a boxutcáról, majd rámásolod a fejed egy náladnál híresebb felsőtestre. A kép megszólalásig élethű lesz, új ismerőseidet így könnyen leveheted a lábukról.

Az idő urai

Az ég mindig kék lesz és a nap mindig sütni fog – az egész csak egy egyszerű színcsere kérdése. És ha még ettől sem lesz jobb a kedved, próbáld meg rózsaszín szemüvegen keresztül nézni a világot. Vagy hagyd el a kékesszürkét, és fesd az eget neonzöldre, esetleg kárminpirosra. A lényeg, hogy a Hue-t és a Saturationt változtatva gyerekjáték minden ilyesmi.

Jól festesz?

Még nagyobb lesz a hatás, ha képeidből néhány kattintással festményt hozol létre. Korrekt akvarellek és olajfestmények születhetnek bármilyen felvételből, és ehhez elég, ha vetsz egy gyors pillantást az Effects menü Fine Art-kínálatára. Vagy ha ez nem tetszene, válaszd a Sketchet és a Film graint.

Gyors plasztikai műtét

Jusson eszedbe, milyen kínos, amikor internetes ismerősöd kér rólad egy képet. A *PhotoStudio*-val azonban bármit megtehetsz: leoperálhatod a sömöreidet az orrodról, plasztikai sebészként átszabhatod előnytelenebb testrészeidet és még néhány kilót is leadhatsz alig néhány perc alatt.



Elképzelni is nehéz, mire mennénk szűrők nélkül. Ezen a képen kettőt is használtunk közülük.

Háttér minden alkalomra

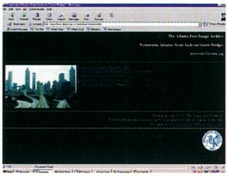
Szkenneld be kedvenc képeidet, vagy szedj le néhányat a netről. Alakítsd át őket a *PhotoStudio*-val, mentsd el 800x600-as Windows bmp-formátumban, és az elkészült műveket másold be a Windows könyvtárba. Hamarosan minden alkalomra vagy hangulatra rendelkezni fogsz egy képpel. Csak ne felejtsd el a megfelelőt feltenni, ha a nagyi érkezik látogatóba.

Belsőépíts!

A lakásfelújítást senki sem szereti. Macerás dolog, és sok fáradsággal jár – kicsit olyan, mint egy focimeccs, ahol nem esik gól, és pusztán annyi történik, hogy a játékosok a sport leple alatt jól összerugdossák egymást. A *PhotoStudio*-ban viszont elég, ha beszkennelünk néhány lakásunkról készült képet, és a képernyőn megnézzük, mi lesz az eredménye egy esetleges átalakításnak. Ezzel rengeteg időt megtakaríthatunk, vagy fordíthatunk másra – mondjuk, labdarúgásra. ►



Az útmutató elolvasása után te is készíthetsz ilyet. Vagy akár még ennél is jobbat...



Az internet az ingyenesen letölthető fényképek kimeríthetetlen forrása.

PhotoStudio 2

A PhotoStudióval a tökéletes fényképek néhány egérkattintásnyi közelségbe kerülnek. A lényeg a mosoly (a fogak közé szorult spenóttal magunk is elbánunk).



1 Ha fényképeket szkennelünk vagy digitális kamerából töltünk be néhány felvételt, hozzunk létre nekik egy új albumot a File/Open Album paranccsal.



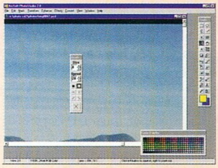
2 Fűzzünk néhány szavas megjegyzéseket a képekhez – ezzel felgyorsíthatjuk a későbbi keresést. Egy kattintással kiválaszthatjuk a képet, és beírhatjuk a szöveget.



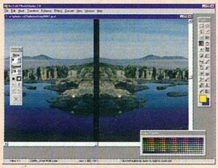
3 Save-vel mentsük el az albumot. A képeket dupla kattintással nyithatjuk meg. Ha PhotoCD képről van szó, előbb meg kell adnunk a használni kívánt felbontást.



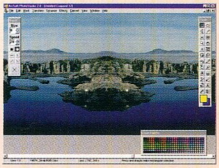
4 A jobb oldali palettán a Clone segítségével eltüntethetjük az apróbb hibákat. Előbb jobbal kattintsunk a hiba környékére, majd bal gombbal színezzük át a hibás részt.



5 A Brush eszköztárban megváltoztathatjuk a clone-ecset (és az összes többi) alakját, és azt is, milyen erős nyomot hagyjon a képen.



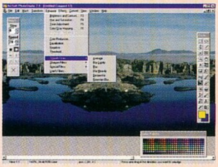
6 A vicc kedvéért hozzunk létre egy tükörképet. A Transform menüvel mi sem könnyebb ennél. Előtte meg kell adnunk, hogy a kép melyik részét akarjuk tükrözni.



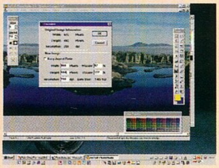
7 A középső csík eltüntetéséhez a jobb oldali eszköztár bal felső sarkából válasszuk a Rectangle Select-et, majd az Area Move-ot (balról a harmadik).



8 Most sötétítsük be a vizet. Ne maszkot használjunk, inkább Magic Wand-dal jelöljük ki az azonos színű területeket, majd alkalmazzuk rájuk a bright/contrast szűrőt.



9 Remek, csakhogy a sötétítés kissé sávosra sikerült. A hiba kijavítását a Smoothing is elvégzi, de még jobb, ha a Smudge-ot használjuk.



10 Végül méretezzük át a képet 800x600-as felbontásra. Hogy a képminőség ne változzon, használjuk a Transform menü Resample parancsát.



Villám-DTP borús időkre



A desktop publishing (DTP) sokak szerint körülbelül annyira izgalmas, mint Áder János közszerepléseinek képregény-feldolgozása, pedig a valóság igencsak mást mutat. A DTP felhasználási lehetőségeinek legfeljebb csak a fantáziánk és a Büntető törvénykönyv szabhat gátat.

A SZÖVEGSZERKESZTÉS meglehetősen unalmas. Csak titkárnők foglalkoznak vele, hogy a körömfestés és a kávékészítés közötti időt is el tudják tölteni valamivel. Ha azt akarod, hogy az emberek odafigyeljenek arra, amit csinálsz, el kell adnod magad. Felejtsd el hát a fekete betűk hosszú sorát, amelyek nem sok változatosságot visznek az ilyen téren amúgy is defektusos 80 g-os géppapírba, és tanulj bele a DTP-be. Magad is elcsodálkozol majd azon, milyen hatásos lehet a dinamikus tördelés vagy egy tetszetős betűtípus.

Ha a laptervezéshez nincs is érzéked, feltűnő színek használatával biztosan mély nyomot hagysz majd közönségedben. Néhány kattintás, és változatos stílusú alkotásokat hozhatsz létre, akár komolykodó hírlevelekről, akár vicces üdvözlőkártyákról legyen szó. Használati utasítást készíthetsz az új videóhoz a papi számára, vagy professzionális életrajzot küldhetsz valamelyik fejvadász cégnek. Az alábbiakban néhány ötletet olvashatsz arról, hogyan használhatod ki a DTP-ben rejlő lehetőségeket céljaid elérése érdekében.

...aki mondja

Ne hagyjuk kihasználatlanul azt a lehetőséget, hogy a Bolondok napja és a magánszemélyek adóbevallásának határideje között csak néhány nap különbség van. Ha beszkenneljük az űrlapot, vagy DTP-s eszközökkel létrehozunk egy hivatalosnak látszó nyomtatványt, április 1-én kegyetlenül megtréfálhatjuk valamelyik „barátunkat". A végén még hálásak is lesznek nekünk, hogy gigantikus adóterheik nem valóságosak, és csak mi űztünk velük ártatlan tréfát.

Üdvöz légy!

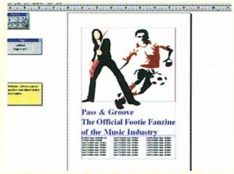
Tegyük fel, hogy a Valentin-napot idén is elfelejtettük. Ám jobb későn, mint soha: egy saját tervezésű üdvözlőkártyával még bizonnyal megdobogtathatjuk szerelmesünk szívét. Még talán azt az eredeti poént is elsüthetjük, hogy fejünket egy sportosabb alkatú célszemély vállára helyezve testfelépítésünk megváltozásának talmi látszatát keltsük. Egy jó képszerkesztő programmal semmi sem lehetetlen.

Szerezz munkát!

Munkát találni nemcsak jó bizonyítványok, kitűnő ajánlások és kellő tapasztalat kérdése. Kreativitásunkat és számítógépes képességeinket egy professzionális életrajzzal is alátámaszthatjuk. Legnagyszerűbb eredményeinket érdemes félkövér nagybetűkkel szedni, bizonyítványunk minősítését viszont a legkisebb olvasható mérettel. Mi legalábbis így csináltuk.

Add el az autót!

Ha az autónk képen jobban néz ki, mint az életben, egy fényképes hirdetéssel nagyobb lehet iránta a kereslet. Arra azért ügyeljünk, hogy a hátsó ablak helyett inkább a helyi újságban reklámozzunk.



Készítsünk vicces hírleveleket munkatársaink szórakoztatására. Vagy bosszantására.

Pénz beszél

Nagy hatást tehetünk az ellenkező nem éppen soros képviselőjére, ha egy alkalmas pillanatban megtaláltatjuk vele névjegykártyánkat, amelyen egy multinacionális vállalat regionális igazgatójának tüntetjük fel magunkat. Ilyet gyerekjáték készíteni – a lényeg, hogy a lehető legvastagabb lapot használjuk.

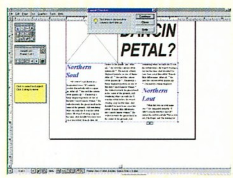
Légy népszerű!

Majd szétvet a büszkeség? Ha igen, készíts havi hírlevelet eddig elért teljesítményeidről, sikereidről családtagjaid és barátaid számára, hogy ők is pontosan tudják: nem akárkivel állnak szemben. Sorozatos kudarcok

A fekete betűk nem sok változatosságot visznek az ilyen téren amúgy is defektusos 80 g-os géppapírba.



A *PagePlus* bevezetőjéből és útmutatóiból még több inspirációt nyerhetünk.



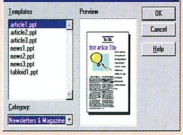
Nem tetszik az elkészült hírlevél? A layout checker jó tippeket adhat.

PagePlus 3

Őrizzük meg jó emlékezetünkben a 2000. év legszebb pillanatait a lemezmellékleten található PagePlus 3 és DrawPlus 2 segítségével.



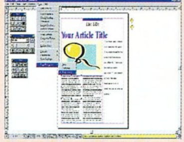
① A *Serif PagePlus*-ban tekintélyes mennyiségű sablon kapott helyet. Ezeket használva sokkal gyorsabban haladhatunk, mint ha mindent elölről kellene kezdenünk. A nyitóképernyőn kattintsunk a **Templates** ikonra.



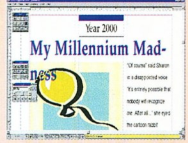
② A sablonok kategóriák szerint vannak csoportosítva. A bal alsó sarokból válasszuk ki a megfelelőt, majd az előnézeti kép alapján keressünk egy szimpatikus sablont.



③ Miután választottunk, egy majdnem teljesen kész dokumentum áll előttünk. A help mindent elmagyaráz, változtatni viszont nem sokat tudunk. A kezdőknek mindenesetre ez is bőven megteszi.



④ A **Tools**-ra kattintva a lista alján találjuk a **PagePlus Level** opciót. Ugorjuk át az **Intro**-t és a **Publisher**-t, válasszuk mindjárt a **Professional**-t. Itt vannak a leghatékonyabb eszközök.



⑤ Miután visszatértünk az általunk választott cikkhez, változtassuk meg a fő- és az alcímet. Az eszközsávon kattintsunk az A-ra, majd arra a szövegre, amelyet módosítani akarunk.





Az okirathamisítással határtalan lehetőségek nyílhatnak meg előtted. Ha pedig lecsuknak, csináltass magadnak szabadulólevelet, vagy szerkessz hírlevelet cellatársaid számára.



Hökkentsd meg új ismerőseidet egy saját készítésű névjegykártyával. A DTP a legrövidebb út a karrier felé.

esetén pedig nyomd újra a régi számokat.

Ha..., akkor...

Teljesen érthető, hogy te sosem másolsz zenei vagy játék CD-ket az otthoni CD-íróddal, hiszen ez bizonyos törvényességi aggályokat vet fel. Ha viszont mégis, legalább csináld rendesen: tervezz CD-borítót, ha már egyszer törvénytelen, legalább jól nézzen ki.

Menj át a vizsgán!

A tanárok is csak emberek (vannak ellenkező vélemények). Minden, amit szépen, rendezetten adunk be nekik, el fogja nyerni a tetszésüket. A DTP-vel új szintet vihetünk a szemináriumi dolgozat műfajának vigasztalanul szegényes eszköztárába.

Reklámozz!

Van egy kisvállalkozásod? Akár ablakpucolásban, akár fűnyírásban vagy autószerelésben utazol, elég egy jól elkészített szórólap, és rövidesen nem tudod majd kielégíteni a megnövekedett igényeket. A kuncsaftok az alliterációra harapnak a legjobban (pl. Feri, a fűnyíró).

Mentsd meg a Földet!

Ámbátor néhányan szekercével szereznek érvényt vélt vagy valós igazuknak, mi inkább válasszuk a tiltakozás szelídebb, de hatékonyabb módját, és bízzuk magunkat a szavak erejére. Akár esőerdőt védünk, akár állatokat, DTP-vel nagyobb hangot adhatunk követelésünknek.

Légy híres!

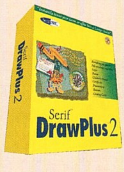
Nem hiszik el az új ismerőseid, hogy idén te kaptad a Nobel-díjat, az Oscart, sőt, az aranylabdát is? Elég megmutatni nekik az erről szóló passzust. Hagyd magukra őket, és várd meg, míg észreveszik, hogy aranykoszorús vadászrepülőgép-pilóta vagy.

Nyilatkozz meg!

Vannak dolgok, amelyekről egyszerűen az egész világnak tudomást kell szereznie. Elvégre az ember nem lesz mindig pont 21 éves, Cirmi sem kölykedzik minden nap, és Usztics Mátyást sem látni minden este erotikus filmben lovászfiúként a Sat1-en. Vagy ha mégis, kürtöld világgá. ▶

DrawPlus 2

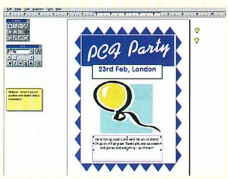
Az önmagában is nagyszerű *PagePlus 3* egy másik, nem kevésbé hasznos kiegészítővel is fel van szerelve. A *DrawPlus 2* egyszerű, de jól használható rajzprogram egyszerű ábrák és vektoralapú clipartok szerkesztésére, legyen szó akár a *DrawPlus* saját formátumáról (DPP), vagy Windows MetaFile-okról (WMF). Ezenkívül gyorsan és könnyen illeszthetünk szövegeket ábrákba és rajzokba, jól kiegészítve ezzel a *PagePlus* egyébként sem lebecsülendő képességeit.



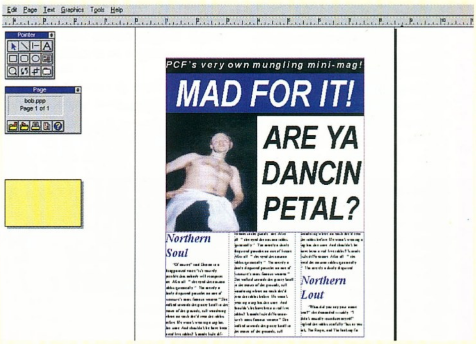
Ezek után már az sem meglepő, hogy a *DrawPlus 2* saját clipart-gyűjteménnyel rendelkezik. A képek szövegek és ábrák segítségével szabadon átalakíthatók. (Tipp: a [Shift]-et lenyomva 15°-os lépésekben forgathatók a képek.)



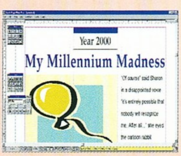
Ha nem találsz megfelelő clipartot, a *DrawPlus 2*-vel csodákat művelhetsz.



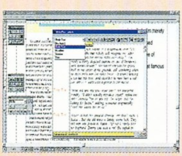
Valamilyen oknál fogva a kiadó nem lelkesedett ezért a meghívóért. Csak nem a lufi?



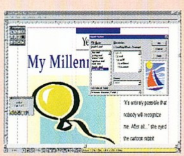
Ezen a képen a *PCF* szerkesztőségi hírlevelének egy korai változatát láthatjuk. A sablont azóta valaki eltüntette, így a régi példányok ára éteri magasságokba szökött.



⑥ Ha az új cím nem fér el a rendelkezésre álló helyen, csökkentenünk kell a betűméretet. A **Text toolbox** segítségével beállíthatjuk a megfelelő méretet, vagy rövidebb címet is adhatunk.



⑦ Hosszabb szövegrészek esetén a legegyszerűbb, ha közvetlenül az általunk használt szövegszerkesztőből importáljuk őket. A *PagePlus*-nak egyébként beépített szerkesztője is van.



⑧ Most ezt a borzalmas lufit fogjuk lecserélni. Nyomjuk meg a **Pointer** gombot az eszköztár bal felső sarkában (egy nyilat keressünk), majd kattintsunk kétszer a lufira.



⑨ A *PagePlus* WMF-formátumú (Windows MetaFile) clipart-képeket is tartalmaz, de ilyeneket bárhonnan importálhatunk. A támogatott formátumok között a BMP, a JPG és a TIF is helyet kapott.



⑩ A képeket újraszínezhetjük, árnyékolhatjuk és szöveggel is körbefolyathatjuk. Minél több bet kísérletezünk a programmal, annál több hasznos funkciót fedezhetünk fel benne.



Weboldal mindössze 30 perc alatt



Nem muszáj hivatásos webtervezőnek lenned, hogy professzionális honlapot készíts. Fogadd meg tanácsainkat, és megkönnyítjük a dolgod.

SOHA NEM VOLT ENNYIRE EGYszerű dolgod, ha szeretted volna megosztani a gondolataidat a világgal. A zenészek online elérhetővé teszik a dalaikat, a művészi lelkek virtuális galériaként használják a webet. Emberek milliói szörföznek a világhálón minden egyes nap, így hát biztos lehetsz benne, másoknak is tudomására jut mondandód.

Régebben bonyolult dolog volt a weboldalak készítése, ám a modern szoftverek segítségével könnyedén profi eredményeket érhetünk el. Nem kell, hogy grafikus tervezői vizsgád legyen, mivel a webet telepakolták ingyenes anyagokkal, melyek felhasználásával igazán remek oldalt készíthetsz.

Ha egy weboldal létrehozásán töröd a fejed, az e havi CD-mellékleten mindent megtalálsz. Telepítsd fel a *LiquidFX*-et, kövesd utasításainkat lépésről lépésre, és rögvest webszakértővé válsz.

Válassz nevet

A weboldalak sokkal jobban néznek ki saját domain nevükkel – a **www.pcformat.hu** sokkal jobb, mint a **www.szolgaltato.hu/users/homepages/~pcformat**. Márciustól nálunk is liberalizálják a domain regisztrációt.

Tanulj mások hibáiból

A Web Pages That Suck oldalon (www.**webpagesthatsuck.com**) megtudhatod, hogyan ne csinálj honlapot. Az oldalon sok hasznos tippet és információt találhatsz.

Kapj az alkalmon

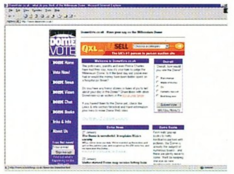
A **www.elated.com** tömve van letölthető grafikákkal, mintákkal és egyéb nagyszerű webes forrásokkal. Csak anynyira kérnek, hogy helyezz el egy linket az oldaladon.

Légy érdekes

Mindegy, hogy futballról vagy fizikáról írsz, a téma iránti lelkesedés elengedhetetlen. Ha unalmas vagy, a látogatók hamar továbbállnak.

Áss egy kicsit mélyebbre

Ezúttal a gyors eredményekre koncentráltunk, de a *LiquidFX* sok minden mást is kínál a tapasztalt felhasználóknak. Az Insert menü néhány ügyes Java alkalmazást, például szöveges animációt tartalmaz, míg az ActiveX menüben animált gombokkal és felugró menükkel teheted különlegessé az oldalad. A program egy képszerkesztőt is magában foglal.



A www.amazon.co.uk **pontokat kínál minden eladásért, ami a te honlapodon keresztül jön létre.**



A fórumok kínálata az egyik legjobb módszer a rendszeres látogatók megnyeréséhez.

Rajongói siker

Sok látogatót vonzhatsz, ha egy híres sztárnak vagy zenekarnak szenteled jól kialakított oldalad. Ezek gyakran népszerűbbek, mint a hivatalos honlapok.

Tartsd naprakészen

Rendszeresen frissítsd a honlapod, és soha ne függeszd ki a „fejlesztés alatt" címkét. Ha az oldal még nincs kész, ne tedd ki a webre.

Fórum

Úgy is elérheted, hogy rendszeresen meglátogassanak, ha olyan fórumot kínálsz, ahová a látogatók is elküldhetik a véleményüket. Készíts egyet az ingyenes **www.beseen.com** segítségével.

Egy kis traccsparti

Ha az oldalad nagyon látogatott, készíts chat roomot (**www.multichat.com**), vagy e-mail alapú hírcsoportokat (**www.egroups.com**). Ingyenes!

Kereső mánia

Tedd egyszerűvé a látogatók számára a webes keresést a **www.atomz.com** ingyenes keresőszoftverével.

Szerezz pontokat

Árengedményt kaphatsz a könyvekből és CD-kből, ha csatlakozol például a **www.amazon.co.uk**-hoz, s honlapod meglátogatása után mások is vásárolnak az Amazontól. A **www.amazon.hu**-nál ez még sajnos nem pálya.

Hirdesd az igét

Hiába van jól megszerkesztett weboldalad, ha senki sem tud róla. Küldd el az URL címed az összes keresőnek, s csatold az e-mailjeidhez és a newsgroupodhoz is.

Kölcsön kenyér

A linkek rengeteg látogatót hozhatnak a honlapodra. Keress néhány hasonszőrű weboldalt, és készítsetek linkeket kölcsönösen egymás közt.

Szállj be a ringbe

A web ringek a hasonló oldalak csoportosítását szolgálják. A **www.webring.org** hosszú listát közöl azokról a ringekről, ahová te is csatlakozhatsz. De akár újat is nyithatsz.

Nyerj díjakat

Szívmelengető érzés, ha elismerik az erőfeszítéseidet, s így rengeteg díjat is nyerhetsz. Nézd meg őket: **http://uk.dir.yahoo.com/Computers_and_Internet/Internet/World_Wide_Web/Searching_the_Web/Indices_to_Web_Documents/Best_of_the_Web/**



Miért várnád meg, amíg valaki véleményt mond a honlapodról, amikor megjutalmazhatod magad néhány kitalált díjjal is? Nagyszerű válogatást találsz itt: www.thecorporation.com



A Web Ring olyan válogatás, ahol az ugyanolyan témájú oldalakat gyűjtik össze (www.webring.org**). Itt egy létező Web Ringhez csatlakozhatsz, hogy több látogatót vonzzon a weblapod.**

Harmadik dimenzió

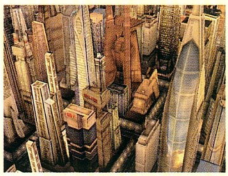


A *TrueSpace 2* használatával gyerekjáték nyolc lépésben egy 3D-s karórát készíteni. Új dimenzió a modellezésben.

Ha első alkalommal szeretnél modellezni valamit, érdemes olyan tárgyat választani, ami éppen előtted hever. Legyen az például egy toll, óra vagy ékszer, mindegyik jó lehetőséget nyújt arra, hogy csiszold háromdimenziós modellezési képességed. Ezúttal egy karóra lesz az alapja a *TrueSpace 2*-vel való modellezésünknek.

Háromdimenziós világ

Ha nem vagy jó a modellezésben, ám mégis szeretnél 3D-s világokat és animációkat létrehozni, látogass el ezekre a weboldalakra némi ihletért:
www.3dcafe.com
members.aol.com/mjx1936140/3dpage/3dpage.html



A *TrueSpace 2*-vel megtervezheted a saját túlzsúfolt, szennyezett városodat.

www.swma.net
truespace.mania-online.com
A világháló tele van ingyenesen letölthető modellekkel, közülük sok COB formátumú fájl, amit a *TrueSpace* is felismer. A gyengébbtől a nagyon jó minőségűig minden megtalálható, így mielőtt egy nagyobb modellezési projektbe vágnál, érdemes szétnézni.

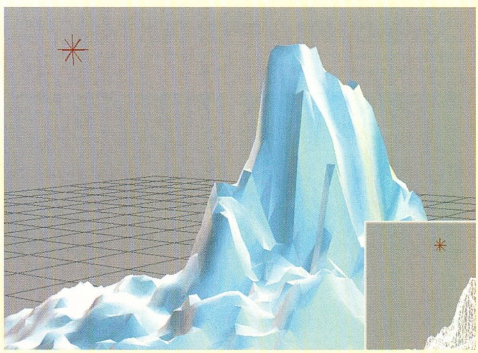
Tili-toli

Tologattad már a szekrényt ide-oda a szobában, mert nem tudtad, hol lesz a legjobb helye? A *TrueSpace 2*-vel rengeteg energiát megspórolhatsz. Készíts egy egyszerű, de méretarányos modellt a szobáról, és néhány alapvető, bútor alakú tárgyat, a kockák például jól lesznek. Próbáld ki a különböző elrendezéseket. Sokkal könnyebb a képernyőn tologatni a franciaágyat, mint a valóságban.

Készíts textúrákat

A textúrák életet lehelhetnek a háromdimenziós világba, de hamar unalmassá is válhatnak. Ezek az oldalak gyorsan felélénkíthetik a textúráidat:
www.3dcafe.com
www.nakedhoof.com
www.blackknightproductions.com/gbtsws.htm

▶



Felismered ezt a mozihőst? Egy kicsit segítünk. Winslet és DiCaprio mellett szerepelt egy sok Oscar-díjat nyert alkotásban…

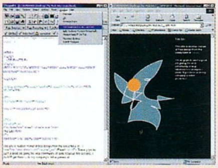
LiquidFX 3.1



① A www.elated.com/toolbox/pagekits **weboldal minden fájlt tartalmaz, ami egy jó honlaphoz kell. Töltsd le az** uncle .zip **fájlt és csomagold ki egy új mappába.**



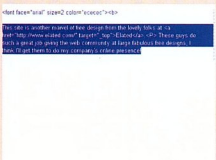
② A *LiquidFX*-ben nyisd meg a menu .html **fájlt, és görgesd le, amíg meg nem látod a** mailto: **linket. Az e-mail címet javítsd ki a tiédre, és mentsd el a fájlt.**



③ Nyisd meg a main.html **fájlt és nyomd meg az** [F5], **preview funkció gombot. A** Split realtime preview vertically **opcióval a böngésző a program mellé kerül.**



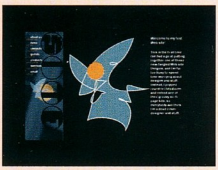
④ A kívánt részt kiválasztva és átírva, természetesen megváltoztathatod a lap szövegét is. A képen a főcímet változtattuk meg.



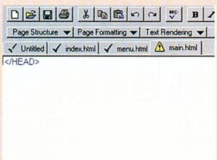
⑤ Egy teljes bekezdés megváltoztatásához jelöld ki az egérrel a megfelelő részt, s gépeld be az új szöveget. Ha befejezted, ne felejts el menteni.



⑥ A megadott szöveget a sajátunkra cseréltük. Ugyanezt megteheted az oldal többi lapján is, ha megnyitod a HTML fájlokat és elismétled a fenti lépéseket.



⑦ Mivel az oldal kereteket (frame) használ, minden fájlt le kell menteni, mielőtt megfelelően megnézhetnéd őket. Mentsd el a main.html **fájlt, és kattints az** index.html **fülre. Nyomd meg az** [F6] **gombot.**



⑧ A *LiquidFX* ablakának felső széle fölötti fülek segítségével könnyen ellenőrizheted, hogy lementetted-e a munkád. Ha nem, akkor egy felkiáltójel jelenik meg egy sárga háromszögben.



⑨ Hasznos lehet, ha rendszeresen ellenőrződ az oldalad kinézetét. Az éppen szerkesztett lap előnézetét bármikor előcsalogathatod az [F6] **gombbal.**



⑩ Ha minden lapot befejeztél, ments el minden fájlt és menj vissza az index .html-re. **Az** [F6] **gombbal megnézheted a kész oldalt az *Internet Explorer*-ben.**

Ha CD-re írt professzionális textúrákra van szükséged, és nem sajnálod értük a pénzt, a www.marlinstudios.com/home/home.htm segíthet.

Plug-in támogatás

A *TrueSpace 2* támogatja a *Photoshop* plug-in szoftvereket, amikkel a tárgyakra textúrákat húzhatsz. Ezek közül sok ingyenes, erről azonban csak kevesen tudnak. Íme néhány:
www.v-d-l.com/up.html
www.clip-art.com

A körbe-körbe forgó 3D-s tárgyak már unalmasak a weben. Miért ne próbálnál meg valami érdekesebbet?



Ha a modern órák nem tetszenek, még mindig megpróbálkozhatsz egy zsebórával.

3dexpresso.simplenet.com

Lőn világosság

Mielőtt elkezdesz lyukakat fúrni a mennyezetbe, hogy a csillárt felszereld, miért ne próbálnád meg elhelyezni őket a *TrueSpace* virtuális szobájában? Nem szükséges abszolút realisztikusan modellezni, mégis segíthet abban, hogy ne fuseráld el a munkát, és jobban eloszd a fényeket. A *TrueSpace* későbbi verziói támogatják a radiosity funkciót, ami rendkívül élethűvé teszi a fényhatásokat.

Ne utánozz másokat

A körbe-körbe forgó 3D-s tárgyak már unalmasak a weben. Miért ne próbálnál meg valami érdekesebbet? Ne a tárgyakat mozgasd, hanem a fényeket körülöttük. Készíts három színből álló fényeket, és három síkban forgasd őket körbe a tárgy körül. Az már csak hab a tortán, ha a tárgy egy animált GIF kép.

Gyűjts ihletet

Kifogytál az ötletekből? Próbáld meg az alábbi oldalakat. Ezek az emberek igazán tudják, mitől döglik a légy, csak nehogy elkeseredj a kiváló 3D renderelések láttán.
www.fatfree3d.com/iwei/home.htm
www.caligari.com/gallery/img_gal.html
www.logicbit.com/Studio/index.htm
www.multimania.com/maze/pagegallerie.htm
www.geocities.com/SoHo/Square/9673/trueart.html

Ha többre vagy kíváncsi, ezek az oktató oldalak segíthetnek.
www.blackknightproductions.com/gbtsws.htm
members.aol.com/mjx1936140/3dpage/3dpage.html
3dexpresso.simplenet.com
www.3dartist.com/idx/frmpts.htm

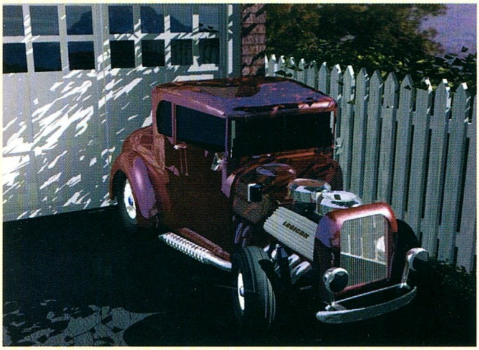
Míg néhányuk a *TrueSpace* friss változatain alapul, sok funkció minden verzióban megtalálható.

Ne félj kérdezni

Ha elakadtál, vagy segítség kell, csatlakozz a következő hírcsoporthoz: alt.graphics.truespace
Az ide író emberek naponta használják a *TrueSpace*-t és más 3D alkalmazásokat, és mindig szívesen segítenek.

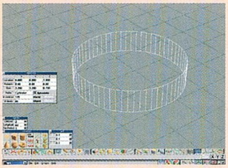
A táj varázsa

Bármilyen 3D-s környezetben a valósághű tájképek készítése jelenti a fő feladatot. Ezt könnyíti meg a *Landscape Maker*. Menj a www.iwaynet.net/~kotoole/ oldalra, ahonnan letöltheted ezt az ingyenes eszközt. A program a 3D-s felületek generálásához forrásként Windows bitmapeket használ. PCF

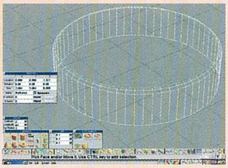


Miért töltenél éveket egy egyedi autó elkészítésével, amikor egy szempillantás alatt összehozhatsz egy 3D-s modellt? (Na jó, két szempillantás alatt.) A *TrueSpace 2*-vel bármi lehetséges.

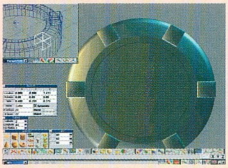
TrueSpace 2



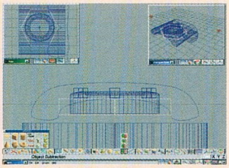
① Az óránk egy egyszerű hengerként kezdi életét. Az oldalak száma legalább 64 vagy 74 legyen, így egyenletesnek tűnik. Ezeknek a paramétereknek a megadásához a jobb egérgombbal a henger eszközre kell kattintani.



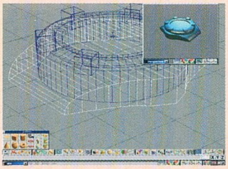
② A leendő számlap kijelölése után kattints a **Bevel** opcióra. Ezt az új számlapot aztán kívánság szerint mozgathatjuk, változtathatjuk. E folyamat ismétlésével könnyen kifaraghatod az óra felső részét.



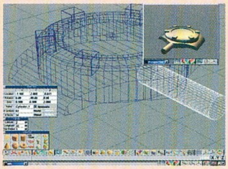
③ Az óránk tetején van hat fémdísz. Ezek egyszerű kerekített élű kockák. Helyezz el egyet a számlap szélén. Az **Axis** használatával mozgathatod a körív középpontját. A **Copy** és **Rotate** parancsokkal elkészítheted a többit is.



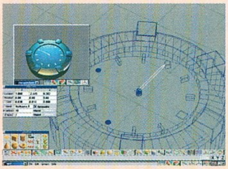
④ Az óra kezd hasonlítani egy hatszögre. A siker érdekében most a nem kívánt részeket kell eltávolítani. Rajzoljuk le a kívánt körvonalat, ezután pedig préseljük át rajta a tárgyat, s megkapjuk a kívánt alakot.



⑤ A tok már majdnem kész. Még néhány apró igazítás, és elnyeri végső formáját. Ha készen vagy, mentsd le az objektumot, és töröld ki a scene-ből. Később visszatöltheted, ha a számlapon dolgozol.



⑥ Az utolsó feladat az óra tokján a felhúzó gomb számára lyukat készíteni. Jegyezd fel az eredeti henger vastagságát. Ennél az értéknél kisebbet használj, és a felhúzó készítéséhez ékalakkal szegélyezd a szélét.



⑦ A számlappal folytatjuk a munkát. A percek és órák rovátkái téglatestekből és gömbökből állnak, míg a mutatókat ugyanazzal a módszerrel kell megrajzolni és pozicionálni, mint az oldalsó fémdíszeket.



⑧ Íme a kész óra, csak a szíj hiányzik. A fém textúrákat az internetről töltöttük le. A *TrueSpace*-ben a renderelés gyorsan megy. A design kevesebb mint 90 perc alatt lett kész a **Raytracing** és **Antialias X4** beállításaival.

PC Format

előzetes



„Nethaszon”-leső

Aki kicsit is nyitva tartja a szemét, annak a net valóságos aranybánya! Beavatunk a gyors meggazdagodás titkába, s közben arra is figyelmeztetünk, hogyan kerülheted el, hogy mások megkopasszanak téged. Részvénykereskedés, online bank, tőzsde – többé már neked sem lesz mindez kínai.

DVD házimozi

Afrofrizurás ül előtted, tüdőbajos mögötted, melletted pedig egy roppant dagadt óriásvíziló? A mozi ma már nem olyan, mint régen volt. Szerencsére itt a DVD! Segítségével többé nincs akadálya a tökéletes kép- és hangminőségű házimozi megalkotásának. Mi megmondjuk hogyan, de a pattogatott kukoricát te hozod!

PLUSZ!
MP3-lejátszók a tesztpadon
Digitális Kamera Szuperteszt
Videovágó szoftver
Képmanipulálás
Beszédfelismerés
És még sok más...

Legjobb játékok legjobb ismertetői

The Sims • Daikatana • Slave Zero
Shogun: Total War • Grand Prix World

A legfrissebb hírek:
Anachronox, Deus Ex, GP3 és sok más!

Megjelenik április 7-én

2 CD-melléklettel

Interneten: www.pcformat.hu

A változtatás jogát fenntartjuk.



Önök kérték

Farsang van megint, az évnek az a szaka, amikor ismét büntetlenül mulatozhatunk, és járhatunk sokkal később haza, mint annak rendje és módja. A *PC Format* olvasói pedig hitet tesznek tavalyi kedvenceik mellett.

AZ ÖRÖK KÉRDÉS – „KI A LEGJOBB?” – AZ IDŐK SORÁN RENGETEG-szer megfogalmazódott, lett légyen szó akár emberről, akár állatról. Nincs is ennél nagyobb talány, és a természet számtalan módon próbál rá választ találni. A rénszarvasok hatalmas agancsukkal, a pávák színpompás tollruhájukkal igyekeznek jó benyomást tenni fajtársaikra – a PC-s játékipar pedig a *PC Format* évente kiosztásra kerülő Olvasói Díjait várja mind türelmetlenebbül. S teszi ezt azért, mert míg az efféle elismerésekről többnyire ugyanazok határoznak, mint akik kapják őket, addig a *PC Format* a legilletékesebbeket kérdezte – na persze, nem a játékokat, hanem hús-vér embereket, akik nem kevés pénzt költöttek azokra a szoft- és hardverekre, amelyekről, nem múlik el hónap, hogy ne számolnánk be a lapban. Mint minden hasonló jellegű megmérettetésen, itt is lesznek győztesek és vesztesek. A jelöléseket az angol *PC Format* tette, az olvasók pedig a **www.pcformat.co.uk** címen adhatták le szavazataikat. Ezrével érkeztek a voksok, és az összesítésből kiderült, mely számítástechnikai termékeket tartotta a nagyközönség a tavalyi év legjobbjainak. Több hetes osztályozás és szortírozás után tehát nincs más hátra, mint feltépni a borítékot, és felolvasni a nyertesek nevét. Műkönnyek és köszönetnyilvánítások helyett inkább lássuk végre, kik nyertek és kik nyeltek.

A rénszarvasok hatalmas agancsukkal, a pávák színpompás tollruhájukkal igyekeznek jó benyomást tenni fajtársaikra.

AZ ÉV WEBOLDALA

A webnek akkor van igazán értelme, ha célirányosan bolyongunk rajta. Íme a legjobb úticél, az olvasók szavazatai alapján.

The Onion



www.theonion.com

A legtöbben e szatirikus oldalra voksoltak, ahol nap mint nap szellemesebbnél szellemesebb főcímekkel és álriportokkal találkozhatnak a műfaj kedvelői. A közvélekedés szerint az amerikaiaknak nem kenyere az irónia, ám a The Onion pontosan az ellenkezőjét bizonyítja. Akik unják a CNN-féle kínos kiegyensúlyozottságot, látogassanak el ide, és meglátják, hogy a fekete humornak az óceán túlpartján is élnek művelői.

Vedd fel a kedvencek közé, és olvasd minél gyakrabban. Nem is tudod, mit veszítettél eddig nélküle.

Továbbá



MSN

www.msn.co.uk

A Microsoft a brit internetezők minden igényét ki kívánja elégíteni helyi portáljával, nem is sikertelenül. Az oldal könnyen testre szabható, így ha valaki brit vonatkozású híreket keres, itt akár csoportosítva is megtalálja őket. A site nemrég nagyobb átalakításon ment keresztül, így még egyszerűbben használható. Bill lelkét sok bűn nyomja, de ez az oldal sok mindenért kárpótol.



Vintage Gaming

www.vintagegaming.com

Amióta a régmúlt idők játékai és az emulátorok újból közkedveltté váltak, a Vintagegaming .com-nak egyre nagyobb számú látogatót kell kiszolgálnia. A hirtelen jött érdeklődésnek mi is szívből örülünk. Ha más is fel szeretné idézni, hogyan fecsérelte el az ifjúságát, mostantól tudja, hová kell mennie.

AZ ÉV BÖNGÉSZŐJE

Hallottál már az internet-emulátor nevű segédprogramról? Ha nem, akkor se keseredj! Addig is itt az...

Internet Explorer 5

Ingyenes Microsoft
www.microsoft.com/ie

Nahát, ki gondolta volna!? Némelyek a *Netscape Navigator*-ra esküsznek, mások a *Neoplanet*-re, ám mindhiába. Különben is, csak a döglött halak úsznak az árral, mi pedig akkor is kitartunk az *Internet Explorer 5* mellett.

A Microsoft böngészője – amellett, hogy ingyenes – tökéletesen beépül a Windowsba, és probléma nélkül nézhetők vele a legrafináltabb weboldalak is. Reméljük, sosem kell olyan PC-t használnunk, amelynek Asztalán nem található meg ez a helyre kis kék e betű. Az *IE5* a böngészés mellett rengeteg fájltípus nézőjeként is használható, a csomag többi része (Netmeeting, Frontpage Express stb.) pedig csak hab a tortán. Egyszóval: az *IE* a második legjobb dolog otthon...



Nettek



ICQ 99b

Ingyenes
Mirabilis
www.icq.com

A nagyszerű Instant Messenger a mindennapok részévé vált több millió internet-felhasználó számára.

Real Player 7

Ingyenes
RealNetworks
www.real.com

A streaminget a RealNetworksnek köszönhetjük. Ha ők nem lettek volna, még mindig barlangokban élnénk, és a bolhákat szedegetnénk egymásból. Ez talán túlzás, az viszont biztos, hogy nem tudnánk amerikai rádióadókat és zenét hallgatni interneten keresztül. Ami legalább olyan rossz lenne.

AZ ÉV ALKALMAZÁSA

Abból, hogy a gépedre feltelepítettek egy programot, még nem következik, hogy egyben az is a legjobb.

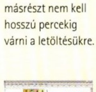
Futottak még



Flash 4

84 000 Ft + ÁFA
Macromedia
Tel.: (1) 392 0700
www.macromedia.com

A *Flash*-sel végre olyan animációkat készíthetsz, amelyek egyrészt nem fagyasztják le a gyanútlan internetezők modemét, másrészt nem kell hosszú percekig várni a letöltésükre.



Dreamweaver 2

147 000 Ft + ÁFA
Macromedia
Tel.: (1) 392 0700
www.macromedia.com

Weboldalt készíteni hálátlan feladat. Pontosabban csak akkor, ha nem valamelyik *Dreamweaver*-hez hasonló webszerkesztőt használja az ember.



MS Office 2000

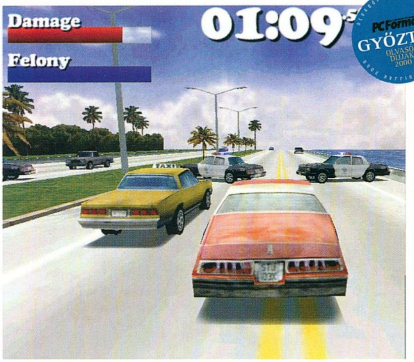
150 500 Ft + ÁFA
Microsoft
Tel.: (1) 267 4636
www.microsoft.com/hun/

A *Microsoft Office 2000* olyan, mint egy feltartóztathatatlan ganajtúró bogár: nincs előtte akadály. Ötvenhat százalékos eredményével abszolút többséget szerzett – az olvasók így ismerték el azt a több száz funkciót, amellyel a Microsoft programcsomagját az irodai szoftverek zsinórmértékévé tette. Az *Office* minden egyes változattal egyre csak jobb lesz. Rengeteget tud, mégis könnyen kezelhető – el sem tudjuk képzelni, milyen lenne a számítástechnika nélküle. Gondoljunk csak bele, mihez kezdenénk a *Word* nélkül?!

▶

AZ ÉV AUTÓS JÁTÉKA

Ne fecséreljük az időnket a második vonalra!



Driver

7 990 Ft
GT Interactive / Infogrames
Tel.: (1) 461 5733
www.gtinteractive.com

Hát igen. Ennél jobban magunk sem dönthettünk volna. A *Driver* fejlesztői visszanyúltak az alapokhoz. No nem úgy, hogy primitívvé tették a grafikát, és csak egy pályán lehet játszani, hanem hogy a szórakoztatásra helyezték a legnagyobb hangsúlyt. Nincs különösebb oka annak, miért kell ugratva-farolva-karambolozva leráznod a zsarukat valamelyik sűrűn lakott amerikai városban – a lényeg, hogy le kell. Autóverseny Starsky és Hutch modorában. Mi lehet ennél jobb?

Pöfögtek még



TOCA 2

7 950 Ft
Codemasters
Tel.: (1) 223 1500
www.toca2.com

Túraautó-bajnokság a Donington park összes csapatának részvételével – innen tényleg csak Vitár Róbert bülbülhangja hiányzik. A *TOCA 2* grafikája és játszhatósága nekünk is tetszett. Vesszen a Formula 1, éljen a Touring Car! A halálközeli élmény életközeli megvalósítása.



Rally Championship

8 550 Ft
Actualize / UbiSoft
Tel.: (1) 353 1898
www.rally99.com

Igazság szerint, a januári számban a magunk részéről elég jól kiosztottuk a *Rally Championship*-et. Mégis úgy tűnik, hogy a grafikai hiányosságok ellenére az olvasókat egyszerűen elbűvölte a fényképszerű táj és a temérdek autó.

AZ ÉV STRATÉGIAI JÁTÉKA

Ha otthon nem mi hordjuk a nadrágot, vigasztalódjunk valamelyik istenszimulátorral.



Command & Conquer – Tiberian Sun

9 990 Ft
Westwood
Tel.: (1) 351 3078
www.tiberiansun.com

A *Command & Conquer* akkora étvágyat csinált a stratégiák kedvelőinek, hogy azt még a *Red Alert* sem tudta teljesen lecsillapítani. A *Tiberian Sun*-t övező várakozást távolról sem jellemezhetjük elég pontosan azzal, hogy felfokozott volt, de a végeredmény mindenért kárpótolt. Ugyanazt, csak sokkal jobban – nagyjából így lehetne jellemezni a Westwood üzletpolitikáját, és ha vetünk egy pillantást az eladásokra, kitűnik, hogy felesleges lenne kárhoztatni őket ezért. Novemberi számunkban mi is elégedettek voltunk a játékkal, és örülünk, hogy az olvasók megérdemeltnek tartották azt a 90%-ot. Az új pályák és csapatok, valamint a megújított játékmenet elegendőnek bizonyultak ahhoz, hogy a *Tiberiun Sun* tőlünk is besöpörjön egy elismerést.

Istenesek!



Age of Empires 2

14 950 Ft
Microsoft
Tel.: (1) 267 4636
www.microsoft.com/games/age2

Úgy tűnik, a Microsoft aranyásós-városépítős történelemórája más számára is visszaidézett néhány kedves emléket. Mármint az aranyásásról.

Dungeon Keeper 2

9 990 Ft
EA
Tel.: (1) 351 3078
www.dungeonkeeper.com

Ez igenis egy beteg játék! Méghogy a Gonosszal?! Soha! Na és a *Barbie Riding Club*? Arra miért nem szavazott senki?



AZ ÉV SPORTJÁTÉKA

Bárcsak végre egyszer nem focis program lenne! Annyi jó sport van még. Már megint? Ilyen nincs...

FIFA 2000

9 990 Ft
EA Sports
Tel.: (1) 351 3078
www.easports.com

Újabb év, újabb *FIFA*-játék. Néha már az az érzésünk, mintha az „újabb hónap, újabb *FIFA*-játék" valahogy árnyaltabban tükrözné a valóságot. Na jó, lehet, hogy tavaly tényleg a *FIFA 2000* volt a legjobb sportszimulátor. A legtöbb focis program az irányításon bukik el, az EA azonban nagyszerűen oldotta meg ezt is, miközben a motion capture-rel készült grafikára és a hangulatos zenei aláfestésre sem lehet éppen panasz. Hajlamosak vagyunk azt hinni, egyesek mindent kapásból megvesznek, amin az áll, hogy *FIFA*. Persze az olvasó véleménye szent...



Rajt!



Brian Lara Cricket

Codemasters
Tel.: (1) 223 1500
www.brianlara.com

Annak ellenére, hogy a krikettről az emberek túlnyomó többségének még mindig az öngyújtó jut az eszébe, a Codemasters játéka osztatlan sikert aratott. Ami persze mit sem változtat azon, hogy ez a világ legunalmasabb sportja.

Madden NFL 2000

10 990 Ft
EA Sports
Tel.: (1) 351 3078
www.easports.com

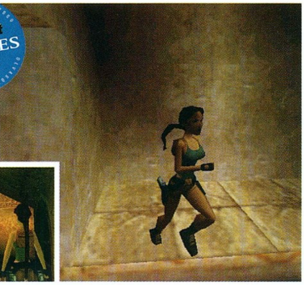
Nem mintha ehhez jobban értenénk, de azt tudjuk, hogy a *Madden NFL 2000* népszerű játék. És ebben olvasóink is megerősítettek minket.



AZ ÉV AKCIÓ/ KALANDJÁTÉKA

Az akció/kalandjátékok a legösszetettebbek közé tartoznak. Ahogy azt a nevük is mutatja.

Tomb Raider 4




7 990 Ft
Eidos
Tel.: (1) 461 5733
www.eidos.com

„Hibbant kecskék" – buggyant elő belőlünk már egyből nyomdafesték-képesen, amikor kiderült, hogy az akció/kalandjáték kategóriában a *Tomb Raider 4* lett a győztes. Januári számunkban a tesztelő nem volt elragadtatva a botrányos irányítástól és a fantáziátlan játékmenettől. A *TR4*-től többet vártunk, de mivel ez volt a tavalyi év legkapósabb játéka, már semmin sem lepődünk meg.

Borzoltak még



Outcast

8 990 Ft
Infogrames
Tel.: (1) 461 5733
www.infogrames.com

A sajátos hangulatú *Outcast* megérdemelten ért másodikként célba. A szellemes rejtvények és a baljóslatú grafika belőlünk is rendre a „na még ezt az egyet lenyomom" érzését váltotta ki, ami mindig jó jel, ha egy játék várható „élettartamáról" van szó. Az *Outcast*-tal nem fogunk unatkozni.



Nomad Soul

10 990 Ft
Eidos
Tel.: (1) 461 5733
www.eidos.com

A *Nomad Soul* érdekes sűrítményét a fordulatos cselekménynek, a lövöldözésnek és a kalandjátékszerű elemeknek köszönheti. Ehhez képest az, hogy a soundtracket az elnyűhetetlen David Bowie hozta össze, sőt, szerepel is a játékban, elhanyagolható részinformációnak tűnik.

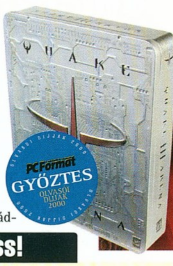
AZ ÉV 3D LÖVÖLDÖZŐSE

Nullára nivellálják az erkölcsi érzékünket, és mi mit felelünk erre? Még, még...

Quake 3 Arena

9 990 Ft
Activision
Tel.: (1) 223 2770
www.quake3.com

Ugyan mi más? A *Quake 3 Arena* mindenkit levett a lábáról, és mérhetetlen számú szavazatot söpört be. Az id műremekéről mi is csak felsőfokban beszélhetünk. Vannak ugyan örök elégedetlenek, akiknek, fogadjunk, hogy a legújabb Oasis lemez sem tetszik, és akik az *Unreal Tournament* képében imádják az istent, pedig piha. A *Quake 3* a *PC Format* szerkesztőségének minden ízébe beette magát, olyannyira, hogy még a kocsiban is ezt hallgatjuk. Akár egyedül, akár hálózaton deathmatchezel, tudd, hogy veled vagyunk. Mindörökké. Ámen.




Tüzet szüntess!



Alien vs Predator

9 990 Ft
Electronic Arts
Tel.: (1) 351 3078
www.foxinteractive.com

Sejtettük, hogy egy ilyen vérfagyasztó opus csak jól szerepelhet, és ebben nem is tévedtünk. A látványos grafika és a forradalmian újszerű játékmenet méltán tette az *Alien vs Predator*-t az olvasók egyik legkedveltebb játékává. Alienként és marine-ként egyaránt szórakoztató.

Kingpin

10 990 Ft
Interplay
Tel.: (1) 351 3078
www.interplay.com

Egyes boltok megtagadták az árusítását, és a konzervatív sajtó ismét nagyot kaszált, de a *Kingpin* így is sokaknak tetszett.



AZ ÉV REPSZIMULÁTORA

Biztonsági öveket bekapcsolni! Felszállunk...

F-22 Lightning 3

Novalogic
www.novalogic.com

A Novalogic-féle *F-22 Lightning 3* bőven túlteljesíti azt a szintet, amit manapság egy repülőgépszimulátortól realisztikusság terén el lehet várni. Több mint 40 küldetésben próbálhatjuk ki, miként tudnánk minél hatékonyabban felrobbantani a legkülönbözőbb céltárgyakat. A repszimek piacán nagy a tolongás, az *F-22 Lightning 3*-nak mégis sikerült kiemelkednie a jobbnál jobb termékek közül. Lenyűgözően néz ki, az utolsó csavarig élethű, és öröm vele játszani – akik rá szavaztak, nyugodtan hátba veregethetik magukat.



Hangár



Apache Havoc

Empire
Tel.: (1) 223 1500
www.empire.com

Ki ne vitatkozott volna gyermekkorában arról, melyik a jobb, a repülőgép vagy a helikopter? A válasz mindig attól függött, hogy a *Top Gun*-t vagy a *Kék villám*-ot láttuk-e legutoljára. Pontosan ugyanúgy, mint most...

MiG Alley

9 990 Ft
Empire
Tel.: (1) 223 1500
www.empire.com

...csakhogy egy jó ideje már nem a filmekről beszélgetünk, ma már sokkal inkább a játékokról van szó.



AZ ÉV JÁTÉKPERIFÉRIÁJA

Szóval a játékaid képileg és hangilag is ott vannak. Jó, jó, de milyen a tapintásuk?

Sidewinder Force Feedback Pro



31 900 Ft + ÁFA
Microsoft
Tel.: (1) 267 4636
www.microsoft.com

Cseppet sem csodálkoztunk azon, hogy a Sidewinder Force Feedback Pro, minden joystickok királya az olvasók szívébe is belopta magát, nemcsak a miénkbe. Az árát mi is sokalljuk, de ahhoz kétség sem férhet, hogy a force feedbackes játékok új életre kelnek általa. Előző számunkban is ajnároztuk egy kissé a Sidewindert. A szavazók hasonlókat gondolhattak, mivel jóval 50% fölött voksoltak a Microsoft erőtől duzzadó botkormányára. Nem minden játékhoz használható, de autóversenyekkel és repülőgép-szimulátorokkal kipróbálva nem is fogjuk érteni, hogy lehetett ezeket mindeddig billentyűzetről irányítani. A Sidewinder Force Feedback Pro mindent tud, ami egy profi botkormánytól elvárható.

Markoltuk még



Microsoft Dual Strike

14 780 Ft + ÁFA
Microsoft
Tel.: (1) 267 4636
www.microsoft.com

A Dual Strike joypaddel kapcsolatban vannak némi fenntartásaink – nekünk nem jött be ez a forgatható design. Vitatkozni nem szeretnénk (hogy jövünk mi ahhoz?), azt azonban megjegyezzük, hogy a Dual Strike többek szerint is ahhoz hasonlít, mintha egy sebészprofesszor a csípőprotézis beépítését akarná szemléltetni vele. Vitatkozni azonban nem szeretnénk. Különben is, hogy jövünk mi ahhoz?

Wingman Gamepad Extreme

10 870 Ft + ÁFA
Logitech
Tel.: (1) 485 0648
www.logitech.com

Újítások ide vagy oda, a koca és a hardcore játékosok egyaránt olyan gamepadet akarnak, amely sok mindenre képes és kényelmes a fogása. A Wingman Extreme pontosan ilyen.



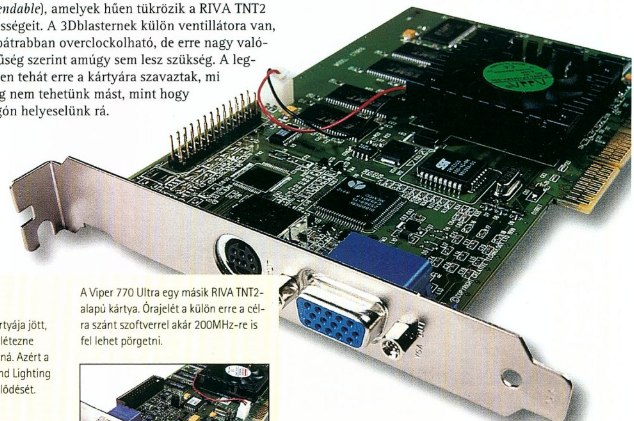
AZ ÉV VIDEOKÁRTYÁJA

A PC önmagában nem képes a mostani játékok megkövetelte látvány előállítására. Lassan oszt a gép a pasziánszban? Akkor ideje lecserélned a videokártyád!

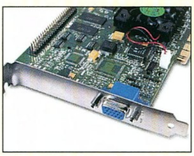
3Dblaster RIVA TNT 2

39 900 Ft + ÁFA
Creative Labs
Tel.: (800) 12 222
www.creativelabs.com

A TNT2 a tesztek során minden vetélytársát állva hagyta, és 32 bites színmélységével könnyedén verte tönkre a 3dfx-féle Voodoo3-akat. A kártyához két játékot is mellékelnek (*Rollcage* és *Expendable*), amelyek hűen tükrözik a RIVA TNT2 képességeit. A 3Dblasternek külön ventillátora van, így bátrabban overclockolható, de erre nagy valószínűség szerint amúgy sem lesz szükség. A legtöbben tehát erre a kártyára szavaztak, mi pedig nem tehetünk mást, mint hogy buzgón helyeselünk rá.



Fps-ek bűvöletében



Ge Force

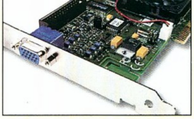
61 900 Ft + ÁFA
Creative Labs
Tel.: (800) 12 222
www.creativelabs.com

Az év legjobban várt videokártyája jött, látott és győzött is volna, ha létezne olyan játék, amelyik támogatná. Azért a 32Mb RAM és a Transform and Lighting sokaknak felkeltette az érdeklődését.

Viper 770 Ultra

43 900 Ft + ÁFA
Diamond Multimedia
Tel.: (1) 266 6059
www.diamondmm.com

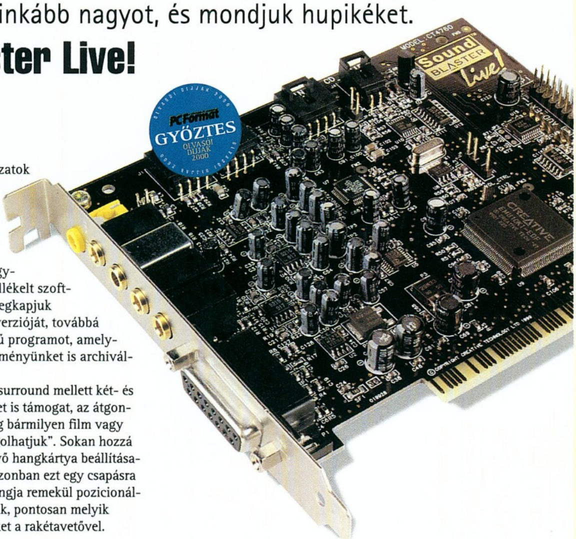
A Viper 770 Ultra egy másik RIVA TNT2-alapú kártya. Órajelét a külön erre a célra szánt szoftverrel akár 200MHz-re is fel lehet pörgetni.



AZ ÉV AUDIO TERMÉKE

A PC-khez csomagolt kis szürke hangszóróknak végleg leáldozott. Vegyünk inkább nagyot, és mondjuk hupikéket.

SoundBlaster Live!



23 900 Ft + ÁFA
Creative Labs
Tel.: (800) 12 222
www.sblive.com

A Creative kártyája a szavazatok 80% százalékát söpörte be, amit nem kis megelégedéssel vettünk tudomásul; a decemberi számban mi is aranyéremmel jutalmaztuk a SoundBlaster Live!-ot nagyszerű 3D-s effektjei és a mellékelt szoftverek miatt. A kártyához megkapjuk az *Alien vs Predator* teljes verzióját, továbbá a *MusicMatch Jukebox* nevű programot, amelylyel akár teljes zenei gyűjteményünket is archiválhatjuk.

A SoundBlaster Live! a surround mellett két- és négyhangszórós rendszereket is támogat, az átgondolt menü segítségével pedig bármilyen film vagy játék hangzását „finomhangolhatjuk". Sokan hozzá sem nyúlnak a gépükben lévő hangkártya beállításaihoz, a SoundBlaster Live! azonban ezt egy csapásra megváltoztatta. A kártya hangja remekül pozicionálható, így mindig tudni fogjuk, pontosan melyik irányból találtak telibe minket a rakétavetővel.

Hallottuk még

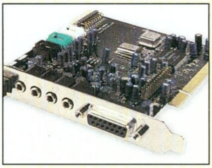


HP CD-Writer

90 000 Ft + ÁFA
Hewlett Packard
Tel.: (1) 218 8800
www.hpcdwriter.com
Tökéletes megoldás audio CD-k gyártására és MP3-gyűjtemények archiválására. (Mi természetesen sosem csinálunk ilyesmit.)

Aureal Vortex 2

7 200 Ft + ÁFA
3DSL
Tel.: (1) 322 2232
www.3dsl.com
Vedd meg most, hátha felmegy az ára!



AZ ÉV HOME PUBLISHING TERMÉKE

Ha csak játszol vagy e-maileket küldesz a gépeddel, nem biztos, hogy érdemes volt kiadni érte több százezer forintot, nem igaz?



Epson StylusColor 850

82 200 Ft + ÁFA
Epson
Tel.: (23) 502 830
www.epson.com

Az Epson fürge A4-es nyomtatója minden szempontból kiállta a próbát. A tesztelés során minden alkalmat megragadtunk, hogy kihasználhassuk szerteágazó képességeit. Akár weboldalakról és *Word* dokumentumokról, akár fényképekről vagy rajzokról volt szó, a StylusColor 850-en nem tudtunk kifogni. Kit érdekel, hogy 1440 dpi, meg hogy EPSON Perfect Picture Imaging System – a lényeg, hogy kiválóan nyomtat. Szerelmesek lettünk a 850-esbe, és kissé féltékenyek is voltunk, mikor megtudtuk, hogy az olvasók 40%-a ugyanezt gondolja.
PCF

Kép Fear

Microtek Scanmaker X6

39 900 Ft + ÁFA
Microtek
Tel.: (1) 353 0111
www.microtek.nl



Ahhoz, hogy a beszkennelt képek ne egy elázott képeslaphoz hasonlítsanak, nagy felbontás és a pontos színvisszaadás szükségeltetik. A Scanmaker X6 mindezek mellett még kiváló szoftvercsomaggal is büszkélkedhet.

Nikon Coolpix 950

309 900 Ft + ÁFA
Nikon
Tel.: (1) 350 5525
www.nikon.hu
Az LCD-képernyővel is felszerelt Nikon Coolpix 950 az egyik legkiválóbb digitális fényképezőgép.



Sokkal értékesebb, mint amennyiért adjuk!

Az előfizetőknek még ennél is olcsóbb!

Először – bizonyára próbaképpen – megvetted az első PC Format-odat. Aztán, mivel beláttad, hogy PC-s életedet gyökeresen megváltoztatja ez a tartalmas és tetszetős formában megjelenő kiadvány, megvetted a második számot is. És ez most már így fog menni örökre! De miért kelljen hónapról hónapra – még a hideg télben is – lebaktatnod az újságoshoz, ha házhoz is viteheted kedvenc lapodat úgy, hogy közben pénzt is megtakarítasz?

Fizess elő fél évre és 11 940 Ft helyett csak 7 990 forintot kell kiadnod a hat számért. De van egy még jobb ötletünk! Fizess elő egy teljes évre, hogy a 23 880 forintos vételárból mindössze 13 990 forintot kelljen kifizetned és az újságot ajánlott küldeményként postázzuk.

És akkor még számonként két CD jár tele demókkal és teljes verziós programokkal, amiről eddig nem is beszéltünk. De ezt biztosan tudod...

Hogyan fizethetsz elő?

1 Egyszerűen!

Töltsd ki a mellékelt kupont és küldd vissza címünkre!

Interneten:
A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

2 OTP bankkártyával, egyetlen telefonhívással: (1) 266 0000

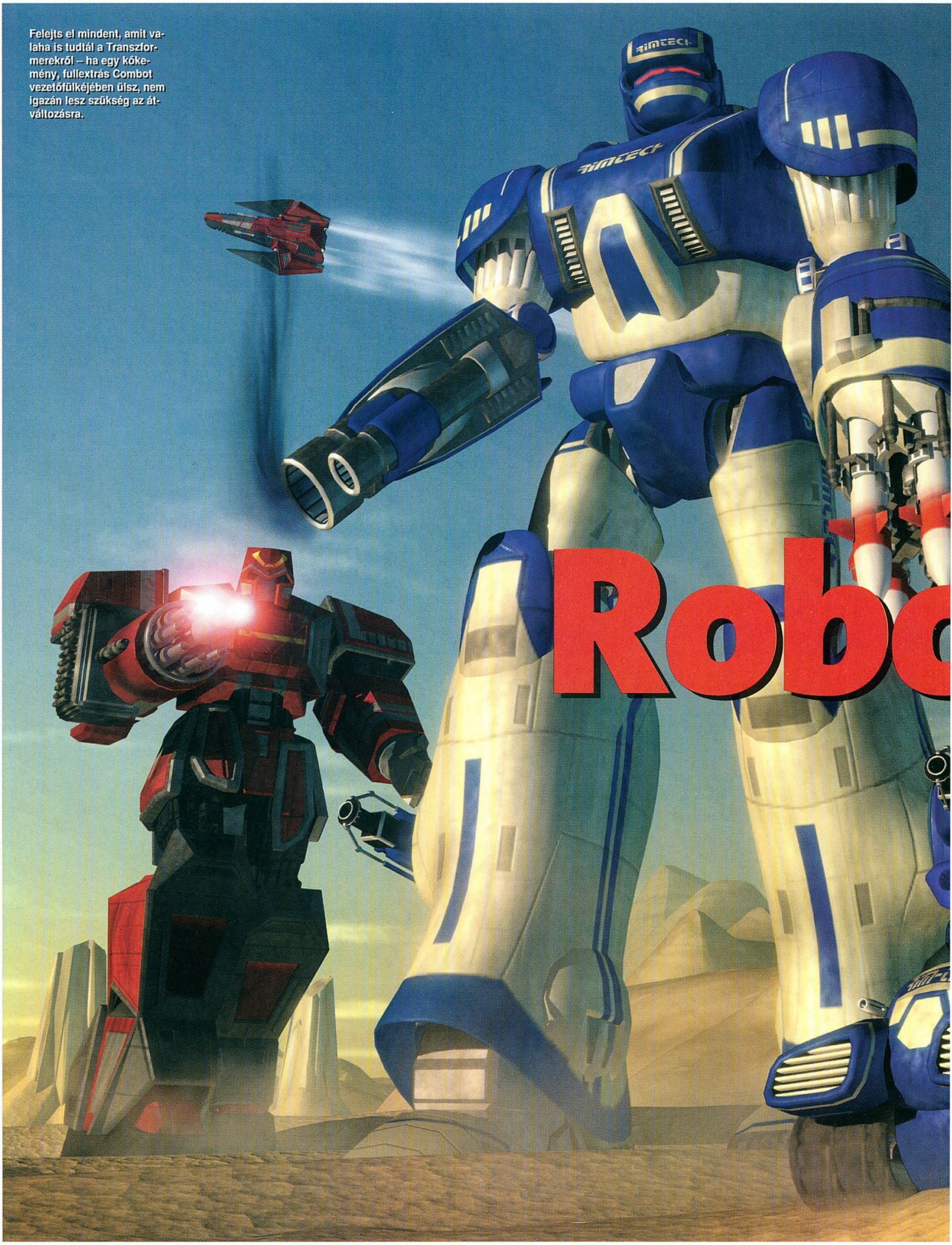
Telefonon:
(1) 467 6720-as telefonszámon minden nap 0-24 óráig.

Faxon:
A mellékelt kupon elküldésével a (1) 457 1123-as faxszámra.

Postai úton:
A mellékelt kuponnak a kiadó címére való visszaküldésével.

@ www.pcformat.hu (1) 467 6720


PC Format
6. szám • 2000. Március
1. CD
JÁTÉKDEMÓK
24 HOURS
Le Mans
BEETLE CRAZY CUP
PC Format
2. CD
Kreatív Programcsomag
KUTYATÁR
Előfizetőinknek ajánlott!
Régi és új előfizetőink
az újságot mostantól
ajánlott küldeményként kapják.



Felejts el mindent, amit valaha is tudtál a Transzformerekről – ha egy kőkemény, fullextrás Combot vezetőfülkéjében ülsz, nem igazán lesz szükség az átváltozásra.





Bár a kisebb csetepaték is látványosak, a Combotok összecsapásai tényleg félelmetesek. Tiszta Wágner.

tok hajnala

Hogy mi lehet szórakoztatóbb egy tankokkal, repülőkkel és gyalogsággal vívott virtuális háborúnál? Mit szólnátok például egy tankokkal, repülőkkel, gyalogsággal és gigantikus robotokkal megvívott ütközethez?

A STRATÉGIAI JÁTÉKOK VILÁGÁBAN NEM VOLT IGAZÁN nagy mozgás mostanában, csak a *C&C: Tiberian Sun* (*PCF* 2, 90%) hozott igazi újdonságokat a területen. A *Metal Fatigue* most a helyzet gyökeres átalakítására tör, összevegyítve egy nagy adagot a jól bevált, tankrohamos törés-zúzásból némi futurisztikus fantasyval és egy egészséges csipetnyinél több vadonatúj ötlettel, a műfajt feldobandó.

A játék vezető tervezője, Jason Hough egyetért azzal a kijelentéssel, hogy a közelmúltban kissé leültek a dolgok: „Úgy éreztük, hogy bizonyos mértékben kiveszett az újító kedv ezen a területen, így aztán valami olyasminek a létrehozására törekedtünk, ami egyszerre lesz ismerős a valós idejű stratégia rajongóinak, ugyanakkor kínál néhány újdonságot is."

Persze dicséretes szándék a műfaj megújítására törekedni, ám ehhez ötletekre is szükség van, amik megvalósítják az eltervezett mini-forradalmat. Jason biztos abban, hogy csapata ezeknek is birtokában van.

„A teljes egészében 3D engine mellett a *Metal Fatigue* három alapvetően új elgondolással gazdagítja az RTS-ek világát – minden csata három szinten játszódik, gigantikus, alakítható robotok szerepelnek, és bevezettek egy felkészülési szakaszt is, melynek segítségével a játékosok hamarabb vethetik bele magukat a küldetések sűrűjébe."

Merész kijelentések, és az első néhány menet alatt azon tűnődtünk, vajon a vadonatúj ötletek működnek-e majd, és sikerül-e problémamentesen beilleszkedniük a játékmenetbe. Az igazat megvallva, kezdetben elég nehezen sikerült megragadnunk a lényegüket – meglehetősen tanácstalanok voltunk, és folyamatosan zaklattuk Jasont és csapatát tanácsokért.

Amikor azonban már kiismertük a forradalmian új sajátosságok működésének rejtelmeit (ebben természetesen az is sokat segített, hogy elolvastuk a küldetések eligazításait), és megtanultuk, hogyan kísérjük figyelemmel egyszerre mindhárom szint történéseit, hamarosan hatalmas bázisokat kezdtünk emelni a felkészülési szakaszokban, sőt, még néhány egyedi robotot is sikerült összekovácsolnunk.

Minden történetnek három arca van

A *Metal Fatigue* nemcsak a játékmenet terén szolgál újításokkal, mivel, a meglehetősen komplikált történetnek hála, három különböző frakció közül választhatunk, és ezek mindegyike egyéni fegyverekkel, egységekkel és tulajdonságokkal rendelkezik.

A mese három testvérrel veszi kezdetét, akik mind egy csapatban dolgoznak egy felderítő küldetés megvalósításán. Hirtelen rosszra fordulnak a dolgok, az expedí- ▶

ciót ugyanis támadás éri. A támadás olyan alattomosan lett kitervelve, hogy a testvérek egymás ellen fordulnak, és mindegyikük csatlakozik a három szembenálló fél egyikéhez – ezek a Rimtech, a Neuropa és a MilAgro névre hallgatnak. A három testvér valamelyikét kiválasztva a nekünk tetsző oldal mellé kell állnunk, keresztülverekedve magunkat a küldetéseken – a végső cél megsemmisíteni a másik két csoportosulást.

Amikor belekezdünk a játékba, meglehetősen kíméletes bevezető rész következik. Jason megfogalmazása szerint: „A CD tartalmazni fog egy tutorialt, mely végigköveti a játékost az első néhány küldetésen, valamint egy áttekintést a fontosabb egységekről. Ezenkívül az első campaign kezdeti pályáihoz rengeteg útmutatást mellékeltünk, hogy segítsük a dolgok minél alaposabb megismerését."

Több pénz, kevesebb gubanc

A stratégiai játékokban a hadseregek felépítéséhez szükséges pénz megszerzése mindig is a fő problémák egyik okozója volt. A *Metal Fatigue*-ban a hagyományos bányászati módszerek mellett (lásd C&C és társai) néhány érdekesebb bevételszerzési módot is bevezettek.

Az elsődleges nyersanyagforrás a láva, ebből a felszínen, illetve nagyobb mennyiségben a felszín alatt találhatunk – mindössze annyi a teendőnk, hogy kiküldjünk néhány bányászcsapatot és elkezdjük felszivattyúzni a löttyöt, valamint építsünk néhány tárolót és ennyi – már potyognak is a zsetonok. Azonban a lávával teli hasadékok gyorsan kimerülnek, ami azt jelenti, hogy tovább kell állnunk és keresnünk kell egy másik hasadékot. Szerencsére van egy másik lehetőség is az energiatermelésre, amivel átvészelhetjük azokat az időszakokat, amikor a lávaforrásaink kimerülnek – ez pedig a műholdakról való energianyerés lehetősége. Amint alkalmunk nyílik rá (ez leginkább a felkészülési időszakot jelenti, amikor senki sem támadhat meg minket), repüljünk fel a földkörüli zónába és építsünk annyi műholdat, amennyit csak bírunk, ezzel ugyanis egyszerűen és könnyen biztosíthatjuk azt, hogy a dolgok olajozottan menjenek (legalábbis addig, amíg az ellenség meg nem semmisíti őket).

Tény, hogy a három különböző szint kifinomult használata jelenti a siker kulcsát a játékban. Maga az alapötlet (lásd „Az alapoktól kezdve" részben) az egyik legérdekesebb, amivel valós idejű stratégiai játékban valaha is találkoztunk.

Így aztán adódik a kérdés: honnan vette a Zono – a játék fejlesztője – az ötletet? „Gyakorlatilag az történt, hogy megvizsgáltuk egy átlagos RTS küldetés menetét, és kiderült, hogy rengeteg olyan unalmas időszak van, amikor egyszerűen csak várunk, hogy elkészüljön valamilyen épület – magyarázza Jason. – Ezért aztán elhatároztuk, hogy beépítjük a plusz szinteket, hogy a játékosnak még több tennivalója legyen. Amíg a felszínen egy épület befejezésére vár, ahelyett, hogy a képernyőre meredne, átkapcsolhat a föld alá és nekiláthat alagutakat ásni, vagy a földkörüli pályára, hogy elfoglaljon egy semleges aszteroidát. A dolog stratégiai következményeit is izgalmasnak találtuk. Többféle lehetőség nyílik a támadások megszervezésére, és a védelmet is alaposabban át kell gondolni, mint eddig."

Fémtest fémtest ellen

A Combotok alkalmazása az egyik olyan dolog, ami a *Metal Fatigue*-ot igazán érdekessé teszi és kiemeli a stratégiai játékok jelenlegi mezőnyéből.

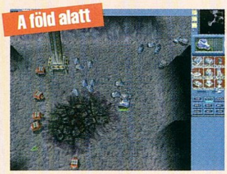
Ezeket a hatalmas, Transzformer-szerű, dübörgő fémkolosszusokat rengetegféle tartozékkal lehet felszerelni, és ezért olyasmiket is meg tudnak tenni, amit a többi egység nem.

„A Combotok esetében alapvetően két ötletet gyúrtunk egybe – mondja Jason. – Először is nagy hívei vagyunk a japán rajzfilmeknek, és arra gondoltunk, élvezetesebb lesz, ha egy hatalmas robot masírozik körbe a térképen egy sima, bár nagyobbfajta tank helyett. Emellett az előző játékunkban, a *Mr. Bones*-ban volt egy szereplő, akinek le lehette szedni a végtagjait és máshogy visszarakni. Ezt a dolgot alkalmaztuk az általunk Combotoknak elnevezett robotok esetében is – ez a Combo Robot összevonása, és olyan robotot jelent, amit sokféleképpen lehet összerakni." Kiegészítésképpen hozzátette: „Ez egyébként alkalmat adott egy nagyszerű stratégiai újítás bevezetésére is – az ellenséges Combotok alkatrészeit le lehet lopni, és fel lehet szerelni saját Combotjainkra, amivel teljesen új kombinációk állíthatók elő. Mindhárom oldalnak

Az alapoktól kezdve

A *Metal Fatigue* egyik legeredetibb, új összetevője az a körülmény, hogy az események három különböző szinten játszódnak. Így aztán ahelyett, hogy csak a felszínre koncentrálnánk, gondosan figyelemmel kell kísérnünk a föld alatti és a földkörüli eseményeket is. Az egyedi tulajdonságokkal rendelkező egységekhez hasonlóan a szinteknek is megvannak a saját előnyeik és hátrányaik, és ezeket alaposan ki kell ismernünk, ha tökéletesen uralni akarjuk a játékot. Lássuk tehát röviden, mi jellemzi az egyes szinteket.

A föld alatt



Ez a legalsó szint, tele értékes lávával. Először azonban le kell jutni, ami azt jelenti, hogy készítenünk kell egy liftet és néhány fúrómasinát, amik átvágják magukat a sziklákon. A szint másik hátránya az, hogy a Combotok, méretük miatt nem juthatnak le ide, tehát kisebb egységekre kell támaszkodnunk.

A felszínen



A jó öreg megszokott felszín, ahol – ezt gondolom mindenki sejtette – szinte bármit meg lehet csinálni. A legfontosabb események itt történnek, és a küldetéseket is itt kezdjük. Vagyis itt kell felépítenünk a fő bázist, és itt gyártjuk az egységeket is. Vigyázat – nincs túl sok láva, tehát bányásszuk ki gyorsan, ami van, és keressünk új lelőhelyeket.

A föld körül



A földkörüli pálya meglehetősen üresnek és elhagyatottnak tűnhet. Mindazonáltal ide telepíthetjük azokat a műholdakat, melyek biztosítják a folyamatos pénzutánpótlást – s bár annyit nem lehet összeszedni velük, amennyit lávabányászattal, a győzelemhez nélkülözhetetlenek. Ha a Combotjaink képesek repülni, megtámadhatjuk velük a föld körül keringő ellenfeleket.



Na, ezt hívjuk mi 3D-nek! A háromosztatú csatatér teljesen új dimenziókkal gazdagítja a harcot.

Combot bolondéria



Némelyik Combot felrepülhet a legfelső szintre, vagy eljuthat a térkép távoli pontjaira. A repüléshez csak a lökhajtásos lábak kifejlesztésére lesz szükség.



Ezek a masszív fémkolosszusok igazán nagyszerű csatákat vívnak. A legszebb az, amikor több saját Combotod nekiesik egy ellenségnek.



A bázis megvédelmezéséhez is ideálisak. Állítsuk őket az ellenség útjába, és mindent megtámadnak, ami át akar törni.



A Combot-kórus némi extra gyakorlás céljából gyűlt egybe.



Szaggass le néhány alkatrészt az ellenfelekről és szereld fel saját Combotjaidra.



A bázist övező falakat ágyúkkal szerelhetjük fel.



A teleportálás első osztályú módszer a Combotok mozgatására.



A csaták felvonultatnak néhány igazán látványos robbanást is.



Küldj ki kisebb egységeket a feltáratlan területek felderítésére és megtisztítására.


Rengetegféle parancsot adhatunk ki egységeinknek.


Számos kameraállás közül választhatunk.


Lávából is iszonyú sok akad a föld alatt, tehát indulás ásni.


Ne felejtsd el, minden Combotnak legénységre van szüksége a megfelelő működéshez. Minél jobb a legénység, annál jobb a Combot.

megvannak a csak rájuk jellemző alkatrészei, így aztán, amit ilyen módon szerez meg az ember, szinte biztosan újdonságszámba megy majd."

Mielőtt még ugrálni kezdenétek az örömtől, és arról álmodoznátok, hány ilyen hatalmas fenevadat fogtok építeni, tudnotok kell, hogy mint minden jó dolognak a stratégiai játékokban, a Combotoknak is megvan az áruk – márpedig ez az ár meglehetősen magas. Ahhoz, hogy egy vagy pláne több Combotot építsünk, először is rendelkeznünk kell a szükséges gyártási potenciával. Ha a gyárak elkészültek, nekiláthatunk az alkatrészek elkészítésének. Azonban csak meghatározott részeket tudunk előállítani, attól függően, milyen technikai szinten vagyunk – ha a szint alacsony, elképzelhető, hogy csak standard lábakat és testet gyárthatunk, néhány egyszerű harci kézzel kiegészítve. Azonban építőművészetünk fejlődésével párhuzamosan emelkedik az elkészíthető robotalkatrész-típusok száma is.

Az alkatrészek mellett az egyes Combotokhoz legénységre is szükség lesz. Minden legénységnek rangja van, és ez egyre magasabb lesz minden csatával, amit a Combot megnyer – érdemes tehát törődni a magasabb rangú legénységekkel. Kezdesz összezavarodni? Nos, az egyszerű kezelőfelületnek köszönhetően, még ha nem is érted pontosan, hogyan kell Combotokat építeni, gyorsan rá fogsz jönni, hogyan cserélgetheted a meglevők végtagjait és hogyan építheted fel saját speciális robothadsereged – melynek minden tagja egyedi lesz.


A védőfalak elhelyezkedését bármikor meg lehet változtatni, ami azt jelenti, hogy a védelem mindig pontosan ott lehet, ahol lennie kell.

Forrongó robotok

Mindent összevetve, úgy tűnik, a *Metal Fatigue* az egyik legforradalmibb stratégiai játék lesz a *Command & Conquer* születése óta.

Hála az új sajátosságoknak, gyaníthatóan egyszerre jelent majd nagy kihívást és biztosít izgalmas játékmenetet, első tesztjeink biztosan igazolták ezt a gyanút. Valójában, elsőre annyira elragadott minket a *Metal Fatigue*, hogy négy órán keresztül tanulgattuk, játszottunk vele és úgy általában élveztük az egészet, és észre sem vettük az idő múlását. Ezért aztán biztosak vagyunk abban, hogy jó buli készül.

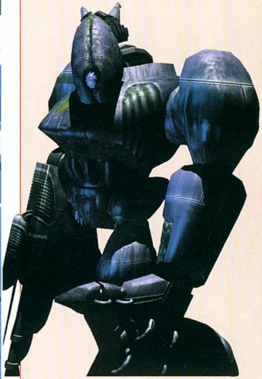
Legjobban azonban mégis Jason összegezte a dolgokat: „Nem hiszem, hogy lenne hely újabb tucatszerű, semmi újdonságot sem hozó valós idejű stratégiáknak. Jelenleg minden frissen megjelenő RTS-nek le kell tennie az asztalra valamilyen eredeti ötletet, mi pedig úgy éreztük, megfeleltünk ennek az elvárásnak." Jelen pillanatban ezzel a megállapítással nehezen tudnánk vitatkozni. PCF

Ki? Mit? Hol?

Fejlesztő: Zono
Kiadó: Psygnosis/GTi
Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.metalfatigue.com

Íme a kínálat

Hallottad tehát az ajánlatokat, eljött a döntés ideje. Mielőtt azonban elköteleznéd magad, olvasd át ezt a rövid emlékeztetőt...



NEUROPA

A türelmes, titkolódzó Neuropa szereti a kerülőutakat, és boldogan hagyja marakodni a másik két frakciót, miközben a háttérben maradva egyre erősödik.


A lopakodásra szakosodott Neuropa emberei teljes mértékben kihasználják a környezetet orvtámadásaikhoz.

RIMTECH

A Rimtech a jófiúk megtestesítője a játékban. Érdeklődésük az idegenek elveszett robottechnológiája iránt legalább annyira fakad az egyensúly fenntartására való törekvésükből, mint hatalomvágyukból.




A Rimtech campaign kiegyensúlyozott taktikai csatát ígér – először csalogasd be őket, aztán sújts le!

MilAgro

A nevük Agro, de lehetne agresszív is. Ez a brutális, háborúrajongó csoport felelős elsősorban a Hedroth technológia birtoklásáért folyó küzdelem kirobbanásáért.




Először lőj, aztán kérdezz – nagyjából ez a MilAgro filozófia lényege.



A Zűrmajom esete az Easy PC-vel



Csatlakoztassuk ezt, telepítsük azt. Mikor lesz már ennek vége? A Zűrmajom lerántja a leplet az Easy PC-ről – avagy számítógép technofóboknak.

EMLÉKSZEL MÉG, MIÉRT VETTED MEG annak idején a PC-det? Játszani akartál vele, esetleg internetezni, vagy egyszerűen csak motivációt ahhoz, hogy a gyerekek megcsinálják a házifeladatukat. Az új komputer azonban egyrészt amortizálta a fizetésedet, az egész íróasztalt elfoglalja és olyan problémákkal szembesít, amelyekre eddig gondolni sem kellett. A Zűrmajom le merné fogadni egy fürt banánba és egy Venus-poszterbe, hogy a PC még mindig csak amolyan szükséges rossz a családban.

Gyerünk, ismerd csak be! A számítógép sosem lesz olyan elegáns, mint egy CD-lejátszó, vagy olyan otthonos, mint a mi autónk, a Suzuki. Végül is egy ronda behemótról van szó, amelyet a munkahely meghosszabbításának érez az ember. Nem kell szégyenkezni emiatt, mi is így vagyunk ezzel, azokról nem is beszélve, akiknek nincs otthon PC-jük. Ezért van az, hogy a legtöbben inkább felköltöznének a hegyekbe, csak hogy ne kelljen egy ilyen piszkosfehér sorvadványt beengedniük a lakásba.

Ha már egyszer ilyen cikkeket olvasol, nem valószínű, hogy a „technofóbok" közé tartozol, vagy hogy különösebben zavarna a számítógéped prózai megjelenése. Az átlagembernek ellenben fogalma sincs, miként kellene upgrade-elnie a gépét, az viszont nagyon is számít, hogy könnyen tudja-e használni, és hogy passzolni fog-e a hálószobabútorához. Ezért aztán néhány gyártó úgy döntött, ez utóbbi jellemzőket sem hagyja figyelmen kívül. De vajon mit hozhat ez a többiek számára?

Az átlagembernek fogalma sincs, hogyan kellene upgrade-elnie a gépét.

A jelszó: egyszerűség

Az Easy PC-nek elnevezett kezdeményezés lényege, hogy a gyártók igyekeznek könnyebben üzembe helyezhető és egyszerűbben használható számítógépeket gyártani. Ez mind szép, mondhatnánk – de miért kell ennek ekkora feneket keríteni? Az Easy PC-koncepció akkor született meg, amikor a Microsoft és az Intel összeeresztették piackutatóikat, és (nehéz szülés volt, de) kitalálták, hogy a jövő számítógépeinek egyrészt újfajta elképzeléseken alapuló perifériákat, másrészt „módosított operációs rendszert" kell tartalmazniuk – az egyszerűsítés jegyében pedig fokozatosan háttérbe kell szorítani a régi felfogás alapján gyártott hardverelemek használatát.

A PC-k belsejének kipucolásával az Easy PC-k gyorsabban fognak bootolni, stabilabbak lesznek és sokkal kevesebb helyet foglalnak majd az íróasztalon. És ez még nem minden. Az elgondolások szerint az Easy PC-kben használt alaplapszabvány (FlexATX) nemcsak a méreten fog csökkenteni, hanem a kibocsátott hőmennyiségen is. Minden adva van tehát ahhoz, hogy az apró, kisebb ventillátorral és tápegységgel felszerelt PC-k végre berendezési tárgyként is megállják a helyüket. Azoknak tehát, akik csak a bekezdések utolsó mondatát szokták elolvasni: az Easy PC-k jobban néznek ki és gyorsabban működnek.

Ovális és áttetsző

Most már csak azt kell megtudnunk, ki gyártja ezeket és lehet-e már kapni őket. A kezdeményezéshez a legnagyobbak közül a Gateway, a Compaq és az IBM is csatlakozott, az első Easy PC pedig már a boltokba is megérkezett. Nem rossz, ugye? Lehetne jobb is, de a száraz adatokon túl egyvalamire azért érdemes kitérni, és ez nem más mint a design. Kezdetnek legyen elég annyi, hogy ▸



Ez vagy egy Easy PC, vagy egy komputerizált kávéautomata a Jetson's-ból.



Amióta a Zűrmajom is „könnyített" PC-t használ, nem megy az idegeire a szakadatlan upgrade.

Zsargon

Íme azoknak a technológiáknak rövid összefoglalása, amelyekkel egy valamirevaló Easy PC-nek rendelkeznie kell.

FlexATX
Ez az alaplapok lekicsinyítését célzó szabvány a kulcsa annak, miként lehet egy csapásra a mostaniaknál tetszetősebb PC-ket építeni. A tervezőknek végre nem kell terjedelmes alaplapokat eltakarniuk ahhoz, hogy felöltöztessenek egy számítógépet. A FlexATX másik előnye, hogy kevesebb hőt termel, így a szabad légáramlás biztosítása sem lesz többé probléma.

Gyors POST
(Power On Self Test) Az Easy PC-k már nem fognak rejtélyes számokat és szövegeket kiírni közvetlenül bekapcsolás után, s így senkinek sem kell többé érthetetlen zöldségekkel szembesülni úgy, hogy még szinte le sem ült a gép elé. Sokan újra és újra bekapcsolják első használat előtt a gépüket, mert nem tudtak mindent leírni, a többieket viszont vajmi kevéssé érdekli, mit ír ki a POST a Windows indulása előtt. Az Easy PC semmi olyat nem közöl, amire nincs szükség. És kész.

„Legacy free system"
(kb. új felfogást tükröző PC) Minden olyan hardverelem száműzése (ISA-slot, soros, párhuzamos és PS/2-port, floppymeghajtó), amely nem felel meg az USB-szabványnak – az eredmény egy gyorsabban bootoló és stabilabb gép. A fentiek hiánya alacsonyabb árat is eredményez. Slotok és portok csak a „régi felfogás" alapján működő gépekben maradnának.

OnNow/Instant ON
Ha egyszer a mikrohullámú sütőnél sem kell megvárni, míg bemelegszik, vagy eléri a kellő fordulatszámot, a PC-nél miért megy minden bekapcsolás ennyire nehezen? Az OnNow és az Instant ON olyan technológiák, amelyek az alaplapokba építve gyorsabb bootolási és „felfüggesztési" időt eredményeznek.

Illusztráció: Eddie Bowen

Könnyen is lehet

Így kezdődött – az Easy PC rövid története

Személyi számítógépek azóta vannak, mióta csak az eszünket tudjuk. Na jó, voltaképpen csak a 70-es évek vége óta – de az már akkor is majd' egy fél század.

Az IBM által bemutatott első PC-ben (a rövidítés tőlük származik) mindössze 16Kb memória és 160Kb-os floppymeghajtó volt. A gépet szabadon hozzáférhető részegységekből rakták össze – vagyis „nyílt architektúrával" rendelkezett –, így rövidesen mások is elkezdtek hasonlókat gyártani.

Napjainkban minden második amerikai háztartásban van PC. Számítógépes forradalomnak lehetünk tanúi, melynek során az internet, az otthoni munka és a PC-s játékok merőben átalakítják életünket. A gépek bonyolultsága és helyigénye miatt azonban úgy tűnik, az otthoni PC-k elterjedtségét rövidesen nem lehet tovább növelni.

Az Easy PC-nek elnevezett, a Microsoft és az Intel fémjelezte kezdeményezés, a legnagyobb PC-gyártókkal karöltve azt a célt tűzte ki, hogy tetszetős külsejű, egyszerűen kezelhető számítógépeket készítsenek az átlagemberek számára. Az üzletpolitikának az is része, hogy a géptulajdonosoknak többé nem kell aggódniuk a hardverelemek elavulása miatt. Az Easy PC-k belső felépítésén ugyanis nem lehet majd változtatni.

Nyilvánvaló, hogy az elmélyültebb számítógépes ismeretekkel rendelkezők továbbra sem az új koncepció alapján született gépek közül fognak választani. Rengetegen vannak azonban, akiket a divatos megjelenés és a kisebb helyigény PC-vásárlásra fog ösztönözni. S végül is ez a lényeg.

▸ a ház ovális alakú, az áttetsző anyagból készült CD-meghajtó pedig függőlegesen áll...

A monitor egy lapos képernyős Sony Trinitron, amely ugyanolyan ezüstösen csillog, mint a billentyűzet, a hangszórók vagy az egér. Floppymeghajtót az iMachez hasonlóan az E.go-ban sem találunk (ami legfeljebb csak azért lehet furcsa, mert a monitor driverét viszont egy ilyen kislemezen mellékelték).

Az Advent PC-je jó példa arra, milyen gépekkel fogunk találkozni a közeljövőben. A házat levenni és visszatenni is nehéz, de ha sikerült sem megyünk sokra vele. Az egyetlen DIMM-foglalat azt jelenti, hogy memóriabővítésre nincs lehetőség, de másmilyenre se nagyon, mivel az alaplap egyetlen PCI- vagy AGP-slotot sem tartalmaz. Ennek az az oka, hogy a gyártók nem igazán szeretnék, ha a felhasználók matatni kezdenének az Easy PC-kben. Ilyenkor szoktak ugyanis elrontani valamit. Egy számítógép belseje pedig a legtöbb ember számára amúgy is sokkolóbb, mint egy perverz elektromos rája.

Zacskós leves

Ha úgy gondolod, a PCI-slotok hiányát a te gyomrod már nem veszi be, gondolj arra, hogy például az automata sebességváltót sem azoknak találták ki, akik szeretnek sportosan vezetni.

Ahogy Horváth Rozi sem biztos, hogy gyakran eszik zacskós levest, úgy valószínűleg a számítógépekhez értők sem fognak egyhamar lemondani az upgrade lehetőségéről. Végeredményben arról van szó, hogy valami vagy jól néz ki, vagy rugalmasan bővíthető. Azt azonban a legelvakultabb Linux-rendszergazdák sem tagadhatják, hogy a közeljövő mutatósabb és jóval kisebb PC-i sokat tehetnek a számítástechnika elterjedése érdekében.

A harsány színek és az elegáns vonalak tehát sokak számára tehetik kívánatossá az Easy PC-koncepció alapján készült PC-ket. Mindez elsősorban a méretek csökkentésével vált lehetővé: a FlexATX-szabvány alapján készült alaplapok például csak 18,75x22,5 cm-esek.

Régi felfogás

Az upgrade-lehetőségek teljes hiánya legfeljebb a teljesen kezdőket hozhatja lázba – a többiek viszont minden bizonnyal sohasem vesznek majd ilyen PC-t. A hardverek átalakításával azonban határtalan lehetőségek nyílnak meg a formatervezők előtt, így ha éppen nem dolgozunk rajta, otthoni gépünk akár dísztárgyként is funkcionálhat.

Ha egyszer az Easy PC-ket csak nagyon korlátozottan lehet bővíteni, miért épül az Intel és a Microsoft terve az „egyszerűség" és a „rugalmasság" fogalma köré? Ház azért, mert rugalmasságon nem azt értik, hogy tépjük fel a házat, és fúrjuk fel a Celeronunkat, hanem hogy használjunk USB-t. Ne 3D kártyával vagy még több RAM-mal upgrade-eljük a gépünket, hanem videokamerával, joystickkal és szkennerrel. Nagyon leegyszerűsítve tehát úgy fest a helyzet, hogy a hagyományos PC-ket továbbra is PCI- és AGP-slotokkal szállítják, míg azoknak, amelyeken ezeket hiába keressük, Easy PC lesz a neve. A bővítőhelyeket itt USB-portok helyettesítik: az általunk tesztelt E.go-n például elöl kettő, hátul három ilyen port van, de a billentyűzetre is jut belőle, a monitoron pedig nem kevesebb mint négy foglal helyet.

A „régi felfogás" alapján gyártott hardverelemeknek tehát befellegzett. Búcsút inthetünk a soros és párhuzamos portoknak, az ISA-nak és a PCI-nak – tulajdonképpen mindennek, ami nem felel meg az USB megszabta követelményeknek. Ez többek között gyorsabb bootolást is jelent: a cél, hogy a gép bekapcsolása után néhány másodperccel már dolgozhassunk is kedvenc alkalmazásunkkal.



Látszik rajta, hogy vevő lenne az Easy PC-re.

Barbie PC

Ahogy az talán már a fentiekből is kiderült, nem az Easy PC-kezdeményezés fogja elhozni nekünk a nagy teljesítményű, de egyszerre többféle vásárlói csoport számára is kívánatos számítógépeket. A Patriot-féle „Barbie PC" (ez tulajdonképpen nem más, mint egy háztartási robotgép színvonalára leegyszerűsített számítógép) például valószínűleg nem fogja mindenki tetszését elnyerni, márpedig az Easy PC-k háza tájáról ehhez hasonlókra lehet számítani.

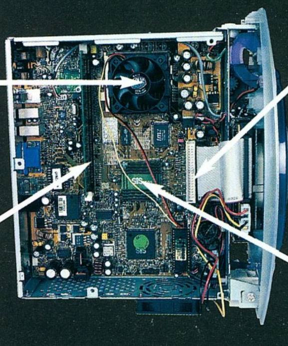
Nem lehetetlen, hogy az efféle lebutított számítógépek egynémelyikében olyan földtől elrugaszkodott hardverelemek is lesznek, mint a PCI-slot, bár sokkal valószínűbb, hogy akik a soha véget nem érő, pénztárcafonnyasztó upgrade-re szavaznak, azok továbbra is a rondább, terebélyesebb, de nagyobb teljesítményű gépeket fogják választani.

Forradalmasítani fogják-e az Easy PC-k a számítástechnikát, avagy csak a profitéhség újabb megnyilvánulásának lehetünk tanúi? Hamarosan mi is nagyító alá veszünk újabb Easy PC-ket, és e kérdésre is megpróbáljuk megtalálni a választ. Addig is vegyünk inkább egy új lámpát az Ikeában. Olcsóbb, és legalább kicserélhetjük benne az égőt, ha baj történik vele.

PCF

Sztriptíz

Lám, lám, a Zűrmajomnak még az Advent-féle E.go sem tudott ellenállni. Lássuk csak, mit rejtenek az elegáns vonalak.



Processzor
Itt bizony csak egy 450MHz-es K6 van, semmi több. Az Easy PC-t azonban átlagembereknek szánták, akiknek ennél nem is kell több.

IDE-slot
A merevlemez (kiszereltük, mert az alaplap jó részét eltakarta) ebbe csatlakozik. A vincseszter egyébként azon kevés hardverelem közé tartozik, amelyik könnyedén upgrade-elhető.

DIMM-foglalat
Micsoda? Nincs hely újabb RAM-modulok számára? Az E.go-t 64Mb memóriával szállítják – akinek ez nem elég, vessen magára.

Hang és kép
Ne keressük, hogy hová tennénk Voodoo kártyánkat vagy a SoundBlaster Live!-ot – ezeknek itt nem vesszük hasznát. Az Easy PC-k többségének egyszerű, alaplapra integrált video- és hangkártyája van. Az upgrade miatt tehát nem fog fájni a fejünk, legfeljebb a *Quake 3* nem fog futni rajta.


SAMSUNG
SyncMaster 531TFT
Az elegancia örök.
A Samsung TFT LCD monitorok minőségükkel és megjelenésükkel
még a lenyűgöző irodák harmóniáját is teljesebbé teszik.
Az elegáns dolgok jöhetnek akár a múltból, akár a jövőből...
Syncmaster TFT LCD monitorok
SAMSUNG
monitorok

PC Format – A sokoldalú PC magazin – Játszótér

Bevezető

Helló, remélem jól vagytok. Ha engem kérdeztek, az állapotom változó. Együtt emelkedik vagy süllyed az új megjelenések színvonalával. Az évnek ezt a részét általában a vihar utáni és az újabb vihar előtti csend jellemzi. A tavalyi karácsonynak már vége, az idei pedig – ugye – még nem jött el. Az új játékok megjelenése egy cseppet ritkul. Az igazi nagy durranásokat általában nyárra halasztják. Akkor most unalomra vagyunk kárhoztatva? Szerencsére nem! Idén még mindig a kiváló karácsonyi játékokkal vagyunk elfoglalva. Nemcsak a *Quake 3 Arena*-val játszunk addig, amíg az ujjaink már begörcsölnek, és már összevesztünk az összes hálózatban játszó ellenfelünkkel, de belevethetjük magunkat a *Messiah* és a *Final Fantasy VIII* lélegzetelállító világába is.

Az akciójátékok utószezonjának ez a bősége itt nem ér véget, mivel a horizonton már feltűnt a *Soldier of Fortune*, biztosan menetelve közeledik a kiváló stratégiai játék, a *Metal Fatigue*, és a háttérben már szedi a lábát a *Daikatana* is, hogy átvegye a hatalmat (vajon megéri a várakozást?). A közeli jövő tehát jónak tűnik a játékok terén. Legalábbis a PC-k tekintetében. Én személy szerint azonban szomorú vagyok, hogy a Hasbro befejezi a Subbuteo gyártását, és azt sem helyeslem, hogy már csocsót is csak elvétve lehet kapni. E kedves játék halálának oka a számítógépes játékok elterjedése. A komputerek kipusztítják a klasszikus, nem elektronikus játékokat? Valóban nincs elég hely mindkettő számára? Írd meg, mi a véleményed! Addig én elmegyek egy kicsit számítógépezni (a csocsó a pincében van – egyelőre).

Játékszerkesztő

Szedd össze magad, deszkázd be az ablakokat és ajtókat, hogy felkészülj az e havi Játszótér rovat játékainak masszív támadására.

Itt vannak a bajnokok!

Startra készen két új UEFA licenc.

A licencek és a focis játékok úgy összetartoznak, mint a csatár és a gól, így aztán nem okozott különösebb meglepetést, hogy nem is egy, hanem két UEFA licenc játék íveli át a labdát a horizonton, készen arra, hogy a hálóba találjon. Szerencsére nem lesznek egymás ellenfelei, mert az egyik egy szimulátor, a másik pedig egy management játék lesz. Az első, bemelegítésképpen legyen az *UEFA Champion League Season 1999/2000*, a régebbi focis játék ez évi változata, amely a legközelebb áll ahhoz, hogy letaszítsa a *FIFA*-sorozatot a trónról. Az 1998/99-es változat is jól szerepelt, így még sokkal többet remélünk az idei próbálkozástól, különösen azért, mert a fejlesztő Silicon Dream futball pedigréje nem szenvedett csorbát a Dreamcastra fejlesztett lenyűgöző *Sega Worldwide Soccer 2000*-rel sem. Az alapján legalábbis, amit eddig láttunk, ez a játék Európa egyik legrangosabb kupáját kiaknázva a PC-s futballjátékok történetének legfinomabb szeletévé fejlődhet, és mi nem győzzük nyalogatni a szánk szélét. Mihelyt alkalmunk lesz kipróbálni, rögtön beszámolunk az élményekről.



Úgy tűnik, az *UEFA Manager* kezelőfelülete nincs túlzsúfolva, és nagyon könnyű használni.

A másik oldalon ott van az *UEFA Manager 2000*, ami lehetővé teszi – ha elég ügyes vagy –, hogy bármelyik európai bajnokság középszerű csapatát eljuttasd a büszke európa-bajnoki címig. A rendkívül sikeres *Premier Manager* alapján, ez a játék nagyszerű darabnak ígérkezik a statisztikákat, táblázatokat böngészni szerető focirajongók számára, nem utolsósorban a belefoglalt 500 csapatnak és 20 ezer játékosnak köszönhetően. Az ígéretek szerint nagyon egyszerű lesz a játék használata a Windowsból is jól ismert „drag and drop" rendszer miatt. A tálalása már most jobbnak tűnik, mint a többi management játéknál összesen, de vajon ebben is olyan jól megvalósítják a belső navigációt, mint a *Premier Manager* játékokban? És a licenc nem homályosítja-e el a játszhatóságot? Azonnal tudatjuk veletek, ha rátehetjük kezünket egy korai verzióra.

www.eidos.co.uk
www.infogrames.co.uk



Az *UEFA Champions League*-ről készült képek már most jól néznek ki, pedig ez még csak egy korai verzió, s a végső változat feltehetően még jobb lesz.

PC FORMAT méréstan

A *PC FORMAT*-nál az a célunk, hogy segítsünk dönteni a vásárlásnál. Ha egy játék nem jó, mi nem tagadjuk. Nem dicsérjük meg csak azért, hogy kedvezzünk a szoftvergyártónak. Csak befejezett játékokat értékelünk. Így lehetséges, hogy nem itt találod meg leghamarabb egy új játék leírását, ám itt olvashatod a legpontosabbat, hiszen csak azt a játékot értékeljük, ami valóban a boltokba került. 80 százaléknál magasabb pont már meglehetősen jó eredmény. 90 vagy annál több százalékot csak az a játék kap, amelyért az egész szerkesztőség rajong, és ha ez a progi egy spéci, feltuningolt gépet kíván, akkor valami igazán különlegeset kell nyújtania.

Ajánlott vétel – Arany-érem – A sokoldalú PC magazin – PC Format – Március 2000



A *Champions League*-ben a friss csapatokon kívül a régi klasszikusokat is kipróbálhatod, például az 1960-as Real Madridot.



Bár az *UEFA Manager* meccsei jól néznek ki, itt csak menedzselheted a csapatokat, meccseket nem játszhatsz velük.

Slave Zero vár rád

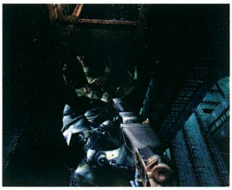
Belopja magát a szívedbe – és görcs áll a mutatóujjadba.

Eltelt némi idő azóta, hogy a Transformer robotok jutottak eszünkbe mindenről, ami robotokkal volt kapcsolatos, ám annak bizonyítékaként, hogy ezek a nagy és veszélyes masinák manapság is foglalkoztatják a játékfejlesztők fantáziáját, megjelent a *Slave Zero*, méghozzá nem kis dérrel-dúrral...

Az arcade stílusú akciójátékok nem mindig férnek meg jól a PC-kel, de a *Slave Zero* igyekszik ezen változtatni. Egy 2,5 méter magas robot „bőrébe" bújhatsz, akinek az a feladata, hogy elpusztítsa szülővárosának gonosz uralkodóját. A játék azonban nem csak egy újabb lövöldözős klón, mivel az okosan megtervezett és fokozatosan nehezített küldetések során sokféle feladatot kell végrehajtani a szövetséges erők kíséretének biztosításától kezdve a klasszikus „gázolj-át-mindenen-és-lőj-ripityára-mindent-ami-mozog" stílusú feladatokig. A játék félelmetesen gyors és egyszerre sok mindenre kell odafigyelni, különösen az ütközetek alatt. Szóval kapaszkodj, mert a *Slave Zero* könnyedén nagyot robbanhat.
www.slavezero.com



Elég nagy a nyüzsgés, ezért figyelj a hátad mögé is, különben kínos meglepetések érhetnek.



Ez az! Gyerünk, lődd le, amíg a földön van. A *Slave Zero*-ban azt csinálsz, amit akarsz.



Sok fegyver közül válogathatsz, ami nem éppen hátrány. Azok a szép színek, ugye...

Snooker

Szeretjük a snookert, de nem vagyunk rajongók. Na és ezután?

Azt hiszed már mindent láttál, ugye? Azt gondoltad, a *Jimmy White's 2: Cueball* játékprogram bámulatosan ültette át a snookert PC-re? Tévedtél. A Codemasters készítette *World Championship Snooker*, úgy tűnik, megváltoztatja a zöld posztóról alkotott véleményed. Nincs több test nélküli kéz, mivel mind a hús, a játékban szereplő snookersztár minden részletét gondosan modellezték. A cég kidolgozott egy új irányítási módszert is, így a lövések során a fehér golyó hatékonyan irányítható, amivel a játék sokkal inkább taktikai jellegűvé válik a hajdani „elütöm és reménykedem" esetek helyett. A Codemasters a cél érdekében fizikusokat is alkalmazott, akik segítettek a golyók mozgásának modellezésében. A lövések közben a különböző trükkök is lehetségessé váltak, hiszen a fehér (vagy bármelyik más) golyó felemelkedhet a levegőbe, és le is eshet az asztalról. Sajnos nem valószínű, hogy sikerülne beletalálni Dennis Taylor asztal mellett lévő poharába, de mivel ő a kommentátor, ez megbocsátható. További részletek hamarosan várhatók.
www.codemasters.com



Azt hiszed, ügyes vagy asztal mellett? Akkor próbálj szerencsét a snookerrel.



A játékban valódi emberek szerepelnek a lebegő karok helyett. Csodálatos.

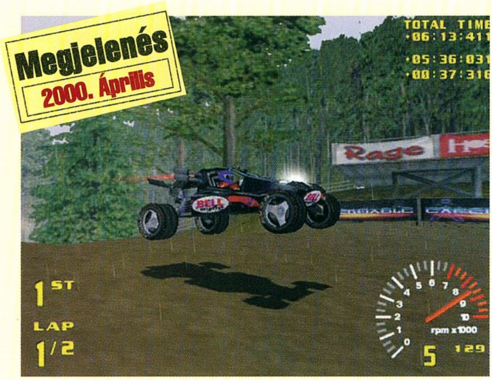


Vedd elő a szmokingod és pakold fel a golyókat – nem bánod meg.

Váróterem

Látlelet

Tippek és Taktikák



Rengeteg autóra tehetjük rá a kezünket, és mindegyik egyéni tulajdonságokkal rendelkezik.



A játék számos időjárási effektust vonultat fel, és ezek mindegyike befolyásolja a kocsik kezelhetőségét.

Off Road

Ez a játék nem a rablásról, lopásról vagy öldöklésről szól – a cél a buggizás.

A lényeg

Az ilyen buggys autóversenyeket leginkább a könnyű szórakozás kategóriájába szokták sorolni. Általában akkor veszi elő őket az ember, amikor egy kis mezei autózásra vágyik, vagy amikor szeretne nyakig sárosan száguldozni.

Az *Off Road* azonban a helyzet megváltoztatására törekszik, egy speciálisan megalkotott fizikai engine-t bevetve, elcsábítandó azokat, akik egy kis sárdagasztásra vágynak, de még inkább azokat, akik emellett valószerű szimulációban szeretnék viszontlátni a szabadtéri buggyversenyek világát.

A körítés

A fizikai engine mellett, mely a hírek szerint tényleg kivezeti a műfajt az arcade autóversenyek sorából, és vonzóvá teszi a szimulátorrajongók számára, az *Off Road* rengeteg opciót és trükkös kis részletet is kínál, hogy minden játékost boldoggá tegyen.

Először is ott vannak a különböző játékmódok, köztük az arcade azoknak, akik könnyű menetre vágynak, mivel ilyenkor minden jármű egyformán viselkedik. Ezen kívül kapunk egy bajnokság opciót is, mely sokkal nagyobb kihívást jelent és sokkal valószerűbb, mind a pályák fizikai megformálásának, mind az autók viselkedésének szempontjából.

A bajnoki szezon alatt felspécizhetjük autónkat a legújabb alkatrészekkel, hogy gyorsabbak legyünk, mint a többiek, és az esetleges sérüléseket is kijavíthatjuk – mindez attól függ, milyen eredményeket érünk el a versenyeken. Minden pálya (és ezekből elég sok van) rendelkezik egy speciális résszel, ahová csak azok juthatnak be, akik számos versenyt nyertek meg – márpedig saját tapasztalataink szerint jó néhány versenyt megnyerni nem éppen egyszerű dolog.

A kulisszák mögött

A kocsik vezetési és fizikai tulajdonságai mellett egyéb részletek is hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék élvezetes legyen. Ha alaposabb pillantást vetsz erre az oldalra, máris észreveheted, mibe fektettek még sok munkát – úgy van, a látványvilág kidolgozásába.

Minden autót egyedileg modelleztek, hogy ideálisak legyenek egy kis tülekedésre, a pályákat pedig úgy tervezték meg, hogy megfelelő kihívást jelentsenek, ugyanakkor kellemes vizuális élményt nyújtsanak.

Az *Off Road* általunk látott korai verziója elég jó benyomást tett ránk. Nagy számnak ígérkezik, de hogy mire lesz elég a lendület, csak később derül ki. PCF



Atyaisten! Mit keres itt ez a helikopter? Csak nem a hadsereg jött el értünk, mert általánosban Sport Szeletet loptunk a közértben? Szerencsére nem.



Zengjen a hálaének! Az *Off Road* rendelkezik egy osztott képernyős opcióval is, tehát, ha eleget gyakorolsz, itt simán lepipálhatod a haverjaidat.



Ilyen körülmények között vezetni nem tréfadolog. Főleg, ha nincs rajtad jégeralsó.



A francba! Már megint ide ette a fene azt a koptert. Halvány gőzünk sincs arról, mit keres itt. Bár egyébként jól néz ki, nem?

Fejlesztői akta

Ⓕ Rage
Ⓘ www.rage.co.uk

Az angliai székhelyű Rage fejlesztőház 1992 óta készít játékokat mindenféle rendszerre, de csak az utóbbi években kezdtek kiadással is foglalkozni – aktuális sikerjátékaik közé tartoznak az *Incoming* (90%) és az *International Football 2000* (*PCF* 1, 83%). Számíthatunk újabb korrekt darabok megjelenésére is. A Rage mostanában erősített a bristoli illetőségű Wayward megvásárlásával, melynek fejlesztői jelenleg a *B17: Flying Fortress – The Mighty Eighth* című repülőgép-szimulátoron dolgoznak, és olyan tollakat is a kalapja mellett tudhat, mint a *G-Police* (92%). Az *Off Road* a Rage birminghami műhelyében készül.



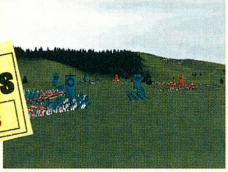
Nem muszáj az osztott képernyős üzemmódban versenyeznünk a barátainkkal. LAN-on keresztül is bármikor lenyomhatjuk őket. Kitűnő.

Shogun: Total War

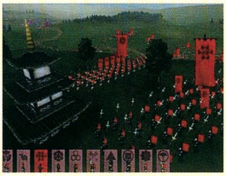
Becsület, bosszú és olyan jelenetek, amiket még Machiavelli is alattomosnak tartott volna. Itt totális háború folyik.

Megjelenés 2000. Április


Renderelt képek teszik életszerűvé a történetet, feszült hangulatú jeleneteket vonultatva fel a megfelelő pillanatokban.


Zászlók segítenek a hadseregek egyes egységeinek könnyű azonosításában.


A hóban gyorsabban fáradnak ki a csapatok, ez pedig lecsökkenti hatékonyságukat.


Taktikai szempontból a dombok állnak a csaták középpontjában. Ha elfoglalod őket, biztos a győzelem.


Ebben a házban még aludni sem hagyják az embert. Valaki mindig kempingezik a környéken.

A lényeg

Ha minden jól sikerül, ezzel a játékkal a valós idejű stratégia műfaja újabb lehetőséget kap arra, hogy kimásszon a *Command & Conquer*-klónok ásta veremből. A *Shogun* a XVI. századi feudális Japánban játszódik. Egy ambiciózus, könyörtelen daimjót, vagyis hadurat alakítunk, aki hatalma kiterjesztésén munkálkodik, amíg sógunként uralma alá nem hajtja az egész országot. A játék két egyenlő mértékben pompásan kivitelezett fronton folyik: az egyik a stratégiai térkép, ahol körmönfont terveinket ültethetjük át a gyakorlatba, a másik a taktikai harci térkép, ahol a konkrét hadseregek összecsapnak.

A körítés

Az alcím, a „Totális háború" meghökkentően találó. A *Shogun* lehetővé teszi, hogy a hadviselés összes létező finomságát felvonultassuk az uralom megszerzésének érdekében. A *Rizikó*-jellegű pergamentérképen megtervezhetjük a hadjáratokat, olyan speciális egységeket küldve bevetésre, mint például a nindzsák vagy a kémek. Aztán pedig, ha elérkezett az idő, dicsőséges – és teljes 3D-ben pompázó – seregeink élére állhatunk. Természetesen ezek állnak a játék középpontjában, megjelenítésük pedig a leglenyűgözőbb, legnagyszabásúbb hollywoodi eposzok hagyományait követi. Minden egyes csata szó szerint több ezer statisztát vonultat fel.
Az utóbbi időben csak a brutális hiányosságokkal küszködő *Braveheart* próbálkozott meg ilyen nagyszabású jelenetek színre vitelével, és a *Shogun* már most sokkal stílusosabb és gazdagabb atmoszférájú példánynak látszik.

A kulisszák mögött

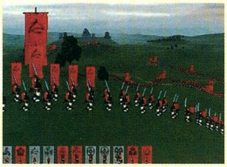
Mivel a képernyőn egyszerre akár 5000 katona is harcolhat a győzelemért, könnyen azt gondolhatja az ember, hogy az összetűzések kevéssé

A *Shogun* lehetővé teszi, hogy a hadviselés összes létező finomságát felvonultassuk az uralom megszerzésének érdekében.

kifinomult, jelölj-ki-mindenkit-és-hajrá típusú jelenetekké fajulhatnak. Ezért aztán a *Shogun* kísérletet tesz a tunya, és már túl sok stratégiai játékban felvonultatott „tankroham" taktikától való elszakadásra azzal, hogy az egyes szamurájok helyett csapatok irányítását adja a kezünkbe. Ez azt jelenti, hogy a *Shogun* az első olyan RTS, amely valóban kiaknázza az ókori hadseregek által alkalmazott, hatalmas csapatokra alapozott harcmodort. Bár a formációk az *Age of Empires II*-ben bukkantak fel, használatuk itt sokkal kidolgozottabb. Egyetlen paranccsal megváltoztathatjuk egy csapat felállását, laza csoportosulásból – ezzel a nyilak okozta károkat mérsékelhetjük – szorosan összeálló hordát csinálva, ideálissá fokozva ezzel embereink harci készségét. Ráadásul a parancsnok hatásköre nem csak egy hadosztályra terjed ki. Egyetlen utasítással átrendezhetjük a teljes regimentet a standard formációk valamelyikébe – ezek között mindenféle feladatra akad alkalmas, a túlerőben levő ellenséges seregek távol tartásától a lovasrohamok előkészítéséig, amikor hosszú sorokban várakoznak a gonoszul csillogó lándzsahegyek.

A taktikát közvetlenül Szun Cu klasszikus, A háború művészete címet viselő, a hadviseléssel foglalkozó szövegére alapozták. A játékban számos alkalommal kapunk a tiszteletre méltó


A folyókon való átkelés egyedülálló kihívást jelent bármelyik hadvezér számára.


A sziklás területekre épült várak gyakorlatilag bevehetetlenek.

műből származó tanácsokat, ha ezeket megfogadjuk, biztos a győzelem. Ehhez csatlakozik a fegyvernemek közötti képességbeli különbség, amely megfelelő irányítás mellett ugyanúgy szavatolja az ellenfelek legyőzését, ahogy egy másik, kicsit egyszerűbb játékban a kő legyőzi az ollót, az olló pedig a papírt. A lovasság elsöpri az íjászokat, akik viszont a rendezetlen és védtelen lándzsásokat semmisítik meg.

Mindezek után joggal gondolhatná bárki, hogy a *Shogun: Total War* hihetetlenül komplikált lesz. Igaza is lenne. Ha azonban az ember hősiességet megkövetelő stratégiai kihívásra vágyik, nem igazán talál ehhez a programhoz foghatót. Úgy tűnik, a *Shogun* a vetélytársakat megelőzve, hiteles és eredeti vezérkedést tesz majd lehetővé a PC-n. Mi mindenesetre felkészülésként már kifentük a szerkesztőségi szamurájkardot. PCF

Fejlesztői akta

Ⓕ The Creative Assembly
Ⓘ www.totalwar.com

A Creative Assembly tagjai 1987-ben jöttek össze, hogy kreatív dolgokat kövessenek el, elsőként Geoff Crammond hajmeresztő *Stunt Car Racer*-ének PC-s verzióját készítve el. A korai években átiratokat alkottak, főleg a Psygnosis számára; például a szép, de gyenge *Shadow of the Beast* című platformos több része, valamint a hihetetlenül csillogó, de tök üres, FMV-kkel teletűzdelt *Microcosm* került ki a kezeik közül. De ne ezek alapján mondjunk ítéletet felettük.

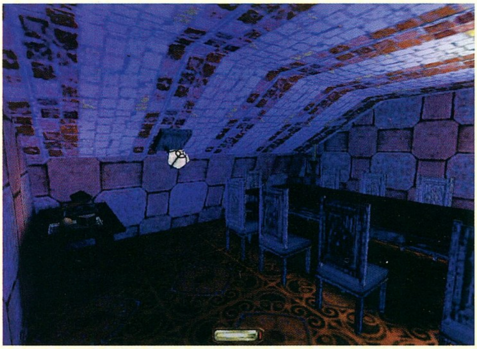
1993-ban társultak az Electronic Artsszal a *FIFA* PC-s verziójának megalkotására, és őket terheli a felelősség az első meccs-kommentátori funkció beépítéséért a játék CD-ROM-os változatába. Az utóbbi években a sportvonulat folytatása mellett befejezték a *Shogun*-t, az utolsó csiszolgatásokat végzik a *Rugby 2000*-en és nagyban dolgoznak a *Cricket 2001*-en is. Elfoglalt emberek, az egyszer biztos.



A térképen látható bábuk a speciális alakulatokat – például a nindzsákat – jelképezik.

Thief 2: The Metal Age

Megint itt a legjobb módszer a hasznos dolgok elemelésére, anélkül hogy a jard nyakoncsípne – ideje elzárni az értékes cuccokat.



Háromszoros hurrá a jól megcsinált (és funkcióval bíró) színhatásoknak. Hihetetlen hangulata van, nem? Ez az elhagyatott szoba kísértetiesen hasonlít a *PCF* irodájára egy átlagos hétfői reggelen.

Megjelenés 2000. Március

A lényeg

Láttatok már olyan srácokat, akik hihetetlenül mély zsebekkel, felhúzott kapucniban, sapkával a fejükön mászkálnak? Kis, pelyhes bajusszal? Hm? Na, ha egy ilyet éppen laposra ver egy tagbaszakadt biztonsági ember, hulla biztosak lehettek abban, hogy sikerült megpillantanotok egy tolvajt. Egy kis csórikát.

A kritizálva dicsért *Thief* folytatásában azonban nem találkozunk ilyen rosszarcú bűnözőkkel. Ehelyett ismét Garrett, az ügyes kezű tolvaj szerepét alakítjuk. A dolgok bizonyos fejlődésen mentek keresztül az előző rész óta, ezért az alcím (*The Metal Age* – Fémkorszak), vagyis a színen mindenfelé masinák és agyafúrt gépezetek jelentek meg, hogy utunkat állják osonás közben. Eléggé képtelen módon, Garrett egy robotszemmel gazdagodott, tehát akiknek hiányzott Kano a *Mortal Kombat*-ból, most otthon érezhetik magukat.

A körítés

Az első rész az akció/kalandjátékok műfajának kiemelkedő darabja volt, a Gold verzió pedig az egyik legjobb vételnek számított 1999-ben. Szerettük a *System Shock 2*-t is. A Looking Glass vezetői végtelen bölcsességükben azt a döntést hozták, hogy összeragasztják a kettőt az engine megosztásával, ami azt jelenti, hogy a *System Shock 2* fantasztikus effektjeit összeházasítják a *Thief* hangulatával és izgalmaival.

Idézd lelki szemeid elé az első rész borongós, árnyékokkal teli világát, megspékelve köd-effektusokkal, jobb textúrázással, távoli kameraállásokkal és sokkal kifinomultabb MI-vel. Kellemes látvány, ugye?



A *Thief 2*-ben még egy virtuális kocsma is helyet kapott. Azért nem kell túl sokat drinkelni – a kard és a bor nem igazán illenek össze.

A kulisszák mögött

Egyesek kifogásolták, hogy a *Thief* pályái nem voltak elég nagyok. Szerintünk ugyan nagy marhaság ilyet mondani, mert a pályák igenis baromi nagyok voltak, de a Looking Glassnál ettől függetlenül megszívlelték a kritikát. Ezért aztán a *The Metal Age* pályái kb. négyszer nagyobbak és sokkal összetettebbek lettek, mint az előző részben voltak. Garrett robotszeme is rengeteg új részlettel gazdagítja a játékot. Segítségével rázoomolhatunk az eseményekre, sötétben is láthatunk, és megtalálhatjuk az ellenfeleket testük hője alapján. Megölni ugyan nem kell őket, de legalább kiszúrhatjuk az illetőket, mielőtt ellopakodunk mellettük.

Rengeteg komplex gépezet és még több biztonsági rendszer vár arra, hogy hatástalanítsuk.

Ahogy már említettük, rengeteg komplex gépezet és még ennél is sokkal több biztonsági rendszer vár arra, hogy hatástalanítsuk (vagy kikerüljük, ha jobban szeretjük a gyáva nyúl formációt), ezenkívül akad még egy rakat nagydarab robot is, akik puskával vadásznak ránk. Éppen ezért a lopakodás sokkal fontosabb, mint eddig volt, főleg ha meggondoljuk, hogy nem kapunk egyetlen fegyvert sem, amivel megvédhetnénk magunkat.

Na tehát. Nagyobb, keményebb, szeretnivalóbb és ráadásul még fantasztikus elődjén is túltesz? Essünk neki. PCF



Az eredetiben ki lehetett kerülni a csapásokat, ha felugrottunk egy asztalra. Mint őszinte bánatunkra kiderült, itt már nem működik a dolog.

Fejlesztői akta

Ⓕ Eidos/Looking Glass
Ⓘ www.eidos.com

A Looking Glass – az eredeti *Thief* és a folytatás készítője – áll néhány igazi klasszis megalkotásának hátterében. Emlékeztek a *Flight Unlimited*-re? Ők voltak. *System Shock?* Ezt is a Looking Glass követte el. A Blue Sky Productions és a Lerner Research – ők készítették többek között az *Ultima Underworld*-öt – romjaiból létrejött Looking Glass gyorsan emelkedik a fejlesztők rangsorának csúcsa felé. Tegyük hozzá, megérdemelten.



Ez is azok közül a randa mechanikus főszerek közül való. Szerintünk üdvös lenne elszelelni.

MEGJELENT MAGYAR NELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

WHERE FANTASY AND REALITY COLLIDE...





- Minden idők legnépszerűbb videojátékának legújabb folytatása!
- A szerelem, gyűlölet, rettegés és bosszú eposzba illő története.
- 8 játszható szereplő egyéni személyiségekkel és különleges képességekkel.
- Fedezzen fel csodálatos és hihetetlenül részletes helyszíneket!
- Az új menürendszer lehetővé teszi, hogy a játékosok testre szabják az egyéni szereplők képpeségeit.

CENTRESOFT SQUARESOFT

Forgalomba hozza: Automex multimedia

Viszonteladók jelentkezését várjuk!

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu

PC CD

EIDOS INTERACTIVE eidos.com



Messiah

Hogy egy apró kerub megszállja az emberek testét? Ez talán egy picikét bizarr. Bár az angyalcsinálásnak vannak durvább módjai is.

AKKOR HÁT KEZDJÜNK NEKI. MI IS jön most? Igen, egy újabb, ironikus felhangoktól és ízes kifejezésektől sem ment' játékleírás. Mondtuk már, mekkora örömünkre szolgál, hogy velünk tartasz? Egyébként jó az inged. Nem túl meleg?

Bocs, de ezt röhögés nélkül nem fogjuk sokáig bírni. Halott csecsemők, halott csecsemők. (Ez mindig segít.) Komolyra fordítva a szót, el kell mondanunk valamit. Valamit, ami fel fog izgatni, de nincs mese, meg kell tudnod az igazat. Ülsz? Csak mert jobban tennéd. Na szóval, láttuk a Messiást, de nem volt túl meggyőző. Ez van. Nyugi, semmi baj, tessék, itt egy pézsé. Főzünk egy Jó éjt-teát, aztán elmondjuk a részleteket.

Angyalbögyörő

A történet néhány éve kezdődött, amikor hírét vettük, hogy a Shiny Entertainmentes fiúk (akiknek többek között az *MDK*-t is köszönhetjük) belekezdtek egy akció/kalandjáték fejlesztésébe. Pontosabban nem is csak ők, hanem egy csapat tervező és programozó, akik Team Egoként manifesztálták magukat.

A *Messiah* első hallásra egy kiváló ötlet újszerű megvalósításának tűnt. A történet a sötét, távoli jövőben játszódik (nem ez benne a legeredetibb). Ezúttal viszont nem egy szájpadlásig felfegyverzett, két lábon járó zsoldos-robot-keménycsávót kell alakítanunk, hanem egy angyalt, más néven kerubot, akit esetünkben Bobnak neveznek.

Bobot a Szentlélekúristen küldte közénk, hogy rendet teremtsen, mivel a Gonosz Erők megnyitották a Pokol kapuit, amelyen át Bobbal együtt a Sátán is a földre szállt.

Bob tehát szeráfként indít, ám hamarosan felismeri, hogy ereje elhagyta, és ő is legalább olyan halandó, mint a többiek. Puhány kis barátunk azonban túl apró a fegyverforgatáshoz, így más módszerekkel kell biztosítania fajtájának fennmaradását.

Még szerencse, hogy Bob egy időre bárkit képes a hatalmába keríteni. Elég, ha az illető mögé lopózik, ráugrik a hátára, és máris azt csináltathat meg vele, amit csak akar.

A célszemély teste ráadásul páncélként is működik, vagyis míg él, Bob biztonságban érezheti magát benne, ha viszont meghal, Bobnak új menedék után kell néznie.

A fegyverarzenál a *Messiah* egyik legjobban átgondolt része, de nagy kár, hogy a fegyverek nehezen különböztethetők meg egymástól.

A kiválasztott testet bármikor el lehet hagyni, ám ez kockázatos lépés, hiszen a tulajdonos ilyenkor – érthetően – hamar dühbe gurul. Ekkor pedig csak néhány másodpercünk van új páncél keresésére, mert ha a régi észrevesz, könyörtelenül kipityikéz minket.

És így tovább. Néhány kivételtől eltekintve mindenki tüzet nyit Bobra, aki csak megpillantja. Ez nem is csoda, hiszen mi más lenne mindannyiunk első reakciója, ha egy nemtőt látnánk sétálni az utcán, mint hogy jól fejbe lőjük?!

Bob, a fitt

A játék számos, egymáshoz alig kapcsolódó szintre tagolódik. Mindegyiken teljesítenünk kell jó néhány célt, de hogy a feladatokat miként visszük véghez, kizárólag rajtunk múlik.

A végigjátszáshoz összesen 40 karaktert kell irányítanunk, többek között rendőröket, Chotokat, utcalányokat, műszerészeket, hegesztőmunkásokat és atomtudósokat. A legtöbb rejtvény lé-

A sztori

A jövőben (megint) minden rosszra fordul, és a Gonosz veszi át az uralmat. Az Úr egy Bob nevű angyalt küld alá, hogy ugyan rakjon már rendet. Ő viszont elveszti földöntúli hatalmát, és halandóvá válik. Pedig a feladat még el sem kezdődött...



Még a hangja is egy kisgyermekre emlékeztet.



Ennek már fele se tréfa, Bob, hiszen még a térdéig sem érsz.

Menny vagy pokol?



Az egész játék egyetlen jó ötletre épít: földre száll egy angyal, aki úgy verekszi át magát a nehézségeken, hogy embereket kerít a hatalmába. Csak ki kell szemelni a soron következő delikvenst, és rászállni a hátára.



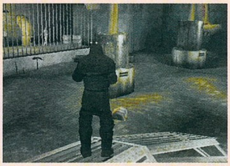
A játék szereplői sniper mode-ban is használhatnak bizonyos fegyvereket, így óriási távolságból is célba találnak. A nehézfegyverek pedig olyan erősek, hogy a megfelelő karakterrel akár az ajtókon is átlőhetünk velük.



Ámbátor a *Messiah* legtöbb fegyvere nem megy túl a 3D-s lövöldözősökben megismert kliséken, azért komoly arzenált kapunk a pénzünkért. A rocket launcher például olyan, mint egy hordozható tűzijáték, a szigonypuska pedig a falhoz szegezi az ellenfelet.



A grafikus engine jó előre beharangozott újdonságai ellenére a *Messiah* képi világa nem tartozik a legszebbek közé. Ugyanaz a lerobbant ipartelep-tudományos kutatóállomás páros, mint az összes hasonló játékban. A karakterek szintén unalmasak.



Csak nem megint egy újabb rámpáról rámpára ugrálás, ahol már akkor újratöltünk, ha sikeresen áthelyeztük a súlypontunkat? Már régen káromkodtunk ennyit, mint itt. És ennyiszer. Mostantól minden ilyen játék felkerül a halállistánkra. És senkit sem lehet kihúzni róla. (Még téged sem, nyuszika.)



'This door is locked.' 'Door malfunction.' 'Computer access denied.' 'Door can't be arsed to open.' Az angolban az a szép, hogy mindent ilyen sokféleképpen lehet mondani. Pedig ugyanarról van szó: zárva van az a nyamvadt ajtó. És akár hiszed, akár nem, ilyenkor egy kulcsot kell keresni.



Legutóbb nem az *Ally McBeal*-ben volt egy ugyanilyen jelenet?

Az egyik gránát beeszi magát az ellenségbe, és csak akkor robban, ha aktiváljuk – a Jumping Bettyről nem szólunk, úgysem hinné el senki.

nyege az, hogy tudnunk kell, melyik pillanatban melyik karakter képében kell leledzenünk.

Teljesen értelmetlen fogni néhány fegyvert, és mindenkivel tűzharcba keveredni. A rendőrök például a Chotokra is ugyanúgy lőnek, fordítva szintén, így ha valahol zsaruk vannak, más karaktert kell választanunk. Ebből persze tőkét is lehet kovácsolni: elég, ha bebújunk egy rendőr bőrébe és lövöldözni kezdünk a Chotokra. Ha egy alkalmas pillanatban el tudunk illanni, a nyomunkban támadt csetepatéban a két fél minden bizonnyal súlyos veszteségeket okoz egymásnak.

Karbantartóként természetesen nem mászkálhatunk szigorúan titkos objektumok környékén úgy, hogy ne szálljunk át egy arra járó atomtudósra. Másfelől nem biztos, hogy gyakorlati ismeretek nélkül meg tudunk javítani bizonyos dolgokat, vagy aktiválni tudunk egyes berendezéseket.

Néha pedig csak akkor jutunk ötről a hatra, ha visszavedlünk Bobbá, aki fokozottan sérülésveszélyes, ám roppant mozgékony, ha nincs körülötte ellenség. Bármilyen magasságból lezuhanhat, a legmagasabb falon is felkapaszkodik és a kiszögellések neki csak olyanok, mint Lara Croftnak. Apró kis szárnyacskáival pedig szállni is tud. Nem túl sokat persze, csak néhány suhintásnyit, de már így is elérhet bármit, és szétnézhet a magasból.

Melyik melyik?

Talán mondanunk sem kell, hogy az úgynevezett „rejtvények" (ezekről később) között legtöbbször a fegyvereké a főszerep. A Messiásnak 10 fegyvere van, amelyek egy része (shot gun, machine gun, bazooka, maser) bármelyik 3D-s lövöldözősben szerepelhetne.

Ezenkívül van lángszóró és szigonypuska is (ez találat esetén rovargyűjteményt csinál ellenfeleinkből), valamint ice gun, amivel lelassíthatjuk őket. Némelyik fegyver sniper mode-ban is használható, vagyis akár fél mérföldről lerobbanthatjuk velük bárki fejét.

Másodlagos fegyverek szintén használhatók: a concussion grenade-del elkábíthatjuk a célpontot, egy másik pedig beeszi magát az ellenségbe, és csak akkor robban, ha aktiváljuk. A Jumping Bettyről nem szólunk, úgysem hinné el senki.

A fegyverarzenál a *Messiah* egyik legjobban átgondolt része. Nagy kár azonban, hogy a fegyverek nehezen különböztethetők meg egymástól – legtöbbször csak azután, hogy használtuk őket. A játék MI-je szintén nem amatőr munka: az ellenfelek jól fedezik magukat, és mindenáron próbálják megakadályozni, hogy rámásszunk a hátukra.

Déjà vu

Várjunk csak egy percet! Ez eddig teljesen jól hangzik. Nem azt mondtuk az elején, hogy a *Messiah* nem túl meggyőző? Bizony, hogy azt. És tényleg.

A legnagyobb gond, hogy a fentiek ellenére a programmal egyszerűen nem élmény játszani. Túl sok szállal kapcsolódik a kismillió többi akció/kalandjátékhoz, így a harmadik szint után kezd az egész fárasztóvá válni.

Olyan az egész, mintha a fejlesztők az alábbi célokat tűzték volna ki maguk elé:
1. A főszereplő egy kedves kis angyal legyen – mondjuk Bob. (Hát ez naggyon jó!!!)
2. Aki hatalmába tudja keríteni az embereket.
3. Öööö...

Ez itt minden probléma alfája és ómegája: miután rácsodálkoztunk a valóban egyedi ötletre, a játék ugyanazt a kulcskeresős, ellenségmegölős, szökdécselős szerepet osztja ránk, amit évek óta próbálunk levetkezni magunkról.

Zárt ajtóból például legalább tízezer van. Néha elég, ha a megfelelő karakter képében érünk oda, így nem kell kulcsokat keresni, de így is nagyon fárasztó az egész. Na meg azok a lélegzetelállítóan izgalmas ugrálós részek, ahol elég egy rossz mozdulat, és máris lábujjunkra hág a fekete bika. Nincs ötleted, hogy lehetne feldobni ezt a szintet? Mi lenne, ha lenne valami... Valami ugrálás, mint a *Tomb Raider*-ben?

Unásig ismert helyszínek (a csatorna, az óváros, az atomerőmű, a fegyvergyár, a vörös lámpás negyed stb.), ahol századszorra is meg kell találni az ajtót nyitó kapcsolót és megölni a mögötte ólálkodó szörnyet – olyan, mint a *Quake 2*, csak sokkal rosszabb.

Füstje, lángja

Na és mi van a jó előre beharangozott RT-DAT engine-nel? Ha valaki még nem tudná, a rövidítés a Real Time Deformation and Tessellation megfelelője, amely a gépünk teljesítményétől és a látvány összetettségétől függően valós időben tudja változtatni a karakterek és a helyszín kidolgozottságát.

Ez elméletileg azt jelenti, hogy a játék teljes mértékben kihasználja számítógépünk képességeit, így a lehető legnagyobb részletességet produkálja, állandó fps-érték mellett.



Aranyos, meg minden, mégis mindenki gajdeszba akarja küldeni. Na persze őt sem kell félteni.

És hogy ez a gyakorlatban is működik-e? Fene tudja. Valószínűleg igen. Mindenesetre a grafika távolról sem nyújtotta azt, amire számítottunk volna. Vizuálisan egyébként Bob viszi a prímet: édes kis pofikájával, bumfordi mozgásával tényleg olyan, mint egy angyal. Jujj!

A többi karakter meglehetősen közönséges. Pedig a külsejük és a mozgásuk is kidolgozott, de a *Quake 3 Arena* valahogy kevesebb felhajtás mellett is sokkal jobb tud lenni. A pályák és a textúrák sem kimondottan érdekesek: nincsenek görbült felszínek, de még érdekesebb fények sem. Ráadásul, annak ellenére, hogy a *Messiah* támogatja a hardveres Transform & Lighting-ot, semmilyen különbséget nem vettünk észre a D3D-hez képest.

Se hal, se hús

A *Messiah* beharangozójában a Shiny azt ígéri, hogy a játék „egyetlen korábbihoz sem hasonlítható". Éppen ez benne a baj. Ha már kevés benne az eredeti ötlet, a régiekből legalább a jobbakat ki kellett volna válogatni.

Tagadhatatlan, hogy sok játék alapul ugyanarra az elgondolásra: a *System Shock 2*, a *Planescape: Torment*, a *Quake 3 Arena* mind-mind egy már létező koncepciót fejlesztettek tovább. De az újszerű megvalósítással más köntösbe burkolták őket, így kevésbé érezzük a hasonlóságot. A *Messiah* esetében az átöltöztetés sajnos nem történt meg: a „megszállást" és a fegyvereket leszámítva, ez bizony ugyanaz a régi lemez.

Nem lenne itt semmi baj, ha a *Messiah* nem úgy reklámozná magát, hogy íme egy forradalmian új, forradalmian más játék. A játékmenet például semmivel sem rosszabb (vagy jobb), mint ezernyi más hasonló program esetében. Úgy is mondhatnánk, hogy a Team Ego ragyogó gólhelyzetet készített elő, csak elfelejtett gólt rúgni.

Az *MDK* szintén eredeti ötlet volt, a kritika is dicsérte, de valahogy mégsem lett sikere – a *Messiah*-val talán az ellenkezője fog történni. Lehet, hogy a két és fél éves fejlesztési idő alatt elszállt a készítők lelkesedése. Esetleg mi vártunk túl sokat. Akárhogy is történt, a *Messiah* képében nem a Megváltó jött el, vagy ha el is jött, mindent úgy hagyott, ahogy talált. **PCF**

Mi ütött beléd?

Íme egy példa arra, hogyan működik a lelkek „megszállása".



1. Úgy tűnik, zsákutcába kerültél, kijárat legalábbis csak arra van, amerre jöttél. A szoba tele van ládával. Biztos, hogy tovább lehet menni valahogy... Vajon mi lehet a ládákban?



2. Hát ez az. Ha felrobbantjuk őket, kettőben fegyvert és lőszert találunk, a harmadik mögött viszont egy lyukat, amelybe sehogyan sem férünk bele. De mit keresnek itt ezek a patkányok?



3. Hagyjuk magára eddigi porhüvelyünket, és válasszuk a patkányt, ha másért nem, legalább a mélyebb perspektíva miatt. Így már nyugodtan bebújhatunk a lyukba.



4. Lépjünk ki a patkányból, és aktiváljuk az önmegsemmisítő ládát. Egy szupererős fegyvert találunk benne. Ezután nyomjuk meg a gombot a falon, hogy ne az alagúton keresztül kelljen visszamennünk.



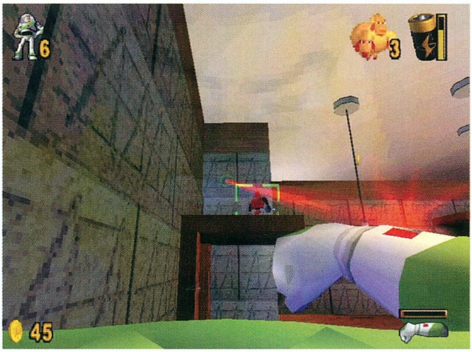
5. Újra itt áll előttünk az a fickó, akiben az előbb lakoztunk, és aki örömmel vesz minket célba, ha nem foglalunk mielőbb állást benne. Lám, nem mentünk sokra, de legalább szereztünk némi muníciót.

Messiah

Shiny Entertainment/Team Ego/Virgin
www.messiah.com (1) 351 3078
Ha csak úgy: PII 233, 64Mb, Win 95/98, DirectX 7, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII 300, 3D gyorsító 16Mb-tal

Napló		Pro és kontra	Vélemény
MDK	92%	✓ Jó alapötlet	80%
Urban Chaos	87%	✓ Hosszú élettartam	
Messiah		✗ Csalódást okoz	
Tomb Raider 4	79%	✗ Fantáziátlan rejtvények	
Requiem	68%	✗ Unalmas pályák	


Buzz Lightyear egyre erősebb lesz, ahogy egyre több zsetont gyűjt össze.


Az első személyű nézőpont lehetővé teszi az igazán pontos célzást – hasznos, ha távoli ellenfelekre vagy a helyszín valamelyik pontjára lövünk. Mivel pedig ilyenkor közelről elvétve támadnak meg, nem túl nagy baj, hogy nem mozdulhatunk el.

Toy Story 2

Buzz visszatért és kész akár a végtelenségig elmenni Woody haverja kedvéért.

HOGY MI JÖN MOST? NOS, A DISNEYNÉL végre kapiskálni kezdték, milyen is egy modern játék. Miután hosszú éveken át szinte teljesen egyforma, oldalra haladós platformosokon rágódhattunk, a *Toy Story 2* igazi ugrást jelent a teljes 3D világába. A meglepően szerethető eredmény pedig összevegyíti a gyerekeknek szánt szórakozást a felnőttek által kedvelt akcióval, akár a mixer a sarki bárból.

A történet – mely szorosan követi a film sztoriját – Andy házában veszi kezdetét, ahol Buzz Lightyear rohangál, ugrál, lövöldözik és teszi általában véve mindazokat a tipikus 3D-s játékokra jellemző dolgokat, amiket a jó öreg Lara Croft hozott divatba. Sőt mi több, Buzz barátságosabb partnernek bizonyul, mint bármelyik rokona, beleértve Larát is. Ahol a lekvárabb hősök holtan esnének össze a nagy magasságból való lezuhanástól, Buzz éppen csak szusszan egyet, hogy visszanyerje a lélegzetét. Azokban a helyzetekben, ahol a többi játékban már üvöltözne az ember a főszereplővel, amiért semmi másra nem képes, csak kiugrani a látótérből, a kis Buzz természetes egyszerűséggel csinálja éppen azt, amit akarunk.


▶ Az ördögi Zurg császár űrrobotokból álló játékhadseregének egyik tagja.

Ha ráugrunk egy párkányra, jó esélyünk van arra, hogy hősünk megkapaszkodik és sikeresen felhúzza magát. Ha odasétálunk vele egy póznához, automatikusan felmászik. Még az ugrálós részekben is vannak olyan dolgok, amik kárpótolnak a harmadik személyű nézőpont hiányosságaiért. A rosszfiúkra lövöldözni is szórakoztató tevékenység, ráadásul nincs szükség hozzá pixel pontosságú célzásra.

Camera obscura

Nem mintha Buzz irányítása csupa móka és kacagás lenne. Problémák vannak a kamera pozicionálásával, amitől az ember érzékei teljesen összekavarodnak, amikor a nézőpont megpróbálja követni Buzz mozgását. Választhatunk ugyan az aktív (automatikus) és a passzív (manuális) kamerarendszer között, de ez csak álmegoldás. Az igazat megvallva, ez a gubanc megtalálható az összes harmadik személyű játékban. Attól viszont, hogy láthatólag megoldhatatlan kérdést jelent, semmivel sem lesz kevésbé idegesítő.

Minden pályán öt zsetont kell megszereznünk, mindet másképpen. Ha például megtaláljuk Bo Peep birkáit vagy Sarge elveszett katonáit, a tulajdonosoktól máris kapunk egyet. A filmből megismert többi szereplő is felbukkan, hogy a segítségünkre siessen. Kezdetben alig áll más Buzz rendelkezésére, mint egy lézer, egy forgórúgás és a lábai, de egy gyűjtögetéssel töltött nap után miénk lehet a Kozmikus Pajzs, egy harci horgony, a lökhajtásos csizmák és a célkövetős korongkilövő is.

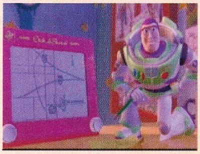
Harc a zsetonokért

A szintek szerencsés megtervezése folytán mindenhová könnyű eljutni, ugyanakkor nehéz megszerezni az összes zsetont. Sőt, egy gyerekeknek készült játékhoz képest nagyon nehéz. Mivel azonban egyszerre mindig legalább öt elérendő cél vár ránk, az unalom nem köszönt be olyan könnyedén. Egészen addig, amíg ki nem derül, hogy minden pályán nagyjából ugyanazokat a feladatokat kell teljesíteni. Így aztán, bár mindegyik fantasztikusan megtervezett, rengeteg interaktív elemmel, mini-rejtvénnyel és mellékes feladattal megspékelt, az általános forgatókönyv – gyűjtsd össze a zsetonokat, birkákat, katonákat és társaikat – igazából sohasem változik. Bármennyire is jól kivitelezett ez a platformos cucc, a folyamatos ugrabugrálás a távoli párkányok között csak eddig a pontig szórakoztató. Ráadásul a passzív ellenséges robotok ugyan gyorsabbak nálunk, de igazi kihívást nem jelentenek. A *Toy Story 2* sok tekintetben jó, de mivel az élvezet csak rövid ideig tart, Buzz és a többi játék valószínűleg visszakerül a dobozba, mielőtt elérkezne a végső összecsapás a gonosz játékgyűjtővel. PCF


▼Woody igazi példakép. A cowboyok ismét hősi szerepben tündökölnek.

A sztori

Az új filmhez hasonlóan, a *Toy Story 2* számítógépes változata is Andy játékokkal teli szobájában kezdődik, ahol éppen nagy a zűrzavar, mert egy gonosz játékgyűjtő elrabolta Woodyt, a cowboyt. A játékok dobozában megbúvó bábuk közül – ezek közé tartozik egy krumpli, egy Bo Peep baba, egy Slinky Dog és egy gumi dinoszaurusz – egyértelmű, hogy Buzzra, az űrharcosra vár a feladat, hogy visszahozza Woodyt. Az ördögi Zurg császár és játékrobotokból álló hadserege azonban másként vélekedik...


Ha sikerül előrejutnunk, jutalomképpen megnézhetünk néhány részletet a filmből.

A játék öröme



✓ Buzzt irányítani elég egyszerűnek bizonyult, mivel könnyedén mozog az adott környezetben. Üdítő, hogy a zuhanástól nem halunk meg. Hősünk egyszerűen nyög egyet, és elkezd levegőért kapkodni.



✗ Megmagyarázhatatlan módon, a játék nem használja azokat a szűrőket, amik simává tehetnék a textúrákat. A Buzz világát megjelenítő művészi munka azonban annyira barátságossá teszi a légkört, hogy ez igazából nem számít.

Toy Story 2
10 990 Ft

Disney/Activision (1) 461 4733
www.toystory2.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P200, joypad

Napló

The Jungle Book	82%
Tarzan Action Game	80%
Tomb Raider: Last Rev	79%
Toy Story 2	
Toy Story	20%

Pro és kontra

- ✓ Gyönyörűen egyszerű irányítás
- ✓ Jól kihasználja a film sztoriját
- ✓ Nem lineáris
- ✗ Ismétlődő feladatok
- ✗ Nem igazán inspiráló ellenfelek

Vélemény

68%



Benzinszagú gépek! Vagy inkább wunderbaum? A kocsik mindenesetre ütnek.

A sztori

Mióta az 1930-as évek náci Németországában megalkották, a Bogár széles körben a világ legbolondosabbnak tartott autójává vált. Az őrült '60-as évek védjegye most visszatér, és magával hozza legjobb haverjait is. Utcai autóversenytől a távolugrásig, a dilinyós kocsik mindenre készen állnak, ha egy jó röhögésről van szó. Vajon képes vagy elérni a mesteri szintet és elhódítani a Bogarak végső versengésének bajnoki címét?



Hátulról nézve talán nem érződik olyan gyorsnak a dolog, de az ugráshoz ez az ideális.

Beetle Crazy Cup

Kezdődhet az őrület? Az Infogrames válasza mindenképpen igen, össze is hozták a történelem ötven legbolondabb kocsiját egy teljesen elborult, virággyerekeknek rendezett autóversenyre.

A legtöbb PC-s autóverseny borzasztó komolyan veszi önmagát. A sebességváltó beállításaival és egyéb ilyesmikkel való szórakozás élvezetes lehet a hardcore autómániásoknak, de rengeteg reménybeli versenyző sokkal szívesebben menne ki simán a pályára, mászna az ellenfelek nyakára és tolná a verdát körbe a lehető legbenzinzabálóbb módon.



Nevess a bogárhátú hidak szeme közé – a *Beetle Crazy Cup*-ban.

A *Beetle Crazy Cup*-ot pontosan az akcióra éhesebb sebességbolondoknak készítették, és jó néhány különféle elsajátítandó gyakorlatot tartogat a törekvő fiúknak és lányoknak.

Az első és legismertebb műsorszám a Speed. Válassz ki egy gyors kocsit és tépj körbe a versenypályákon, amilyen gyorsan csak tudsz, a megszokott módon – egyszerű. A Speed távolról sem eredeti, és agydurrantóan emlékezetes pályák sincsenek benne, de több, mint gyors, és a magas oktánszámú akció még a legmegcsömörlőttebb *Gran Tourismo*-rajongóknak is elég lesz.

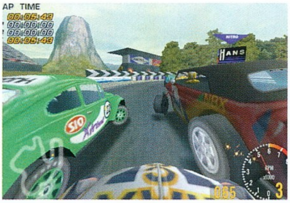
Gyújt, szív, lenn tart, kipufog

A Buggy nagyjából ugyanez, kivéve hogy... Meztelenül kell vezetni! Na jó, nem, a különbség az, hogy versenyautók helyett itt buggykkal megyünk. Ez pedig szépséges, hosszan nyújtózkodó, csak ránk váró tengerpartokat és hepehupás, szökdécselős versenyzést jelent – a pályák rengeteg nyomakodást vonultatnak fel, és a rafinált tervezés miatt a sikeres navigáláshoz elengedhetetlen a gyors gondolkodás.

A legmozgalmasabb esemény valószínűleg a Cross. A kereskedelemben kapható autók versenyeinek fantasztikus hagyományát követve nemcsak kereszteződések szerepelnek, ahol oldalba kaphatjuk a többi autóst, de a pálya egésze annyira tülekedős, hogy a kocsink meglehetősen hosszú időt fog a levegőben tölteni – irányíthatatlanul. A Cross grafikája talán nem a leglehengerlőbb, de nehéz megverni pulzusszám-növelés terén.

A Jump (Ugrás) magáért beszél: vegyél egy jó lendületet, célozd be a rámpát, durrantsd be a nitrót, és repülj, ameddig csak bírsz, mielőtt a gravitáció vissza nem huppant a földre kocsiddal együtt. Egy próbálkozás általában tíz másodpercig tart, de egészen bizarr módon addiktív. Bár egyszerűbb az autó mögötti látószögből játszani, az első személyű nézőpont tényleg lélegzetelállító, és legalább egyszer muszáj kipróbálni.

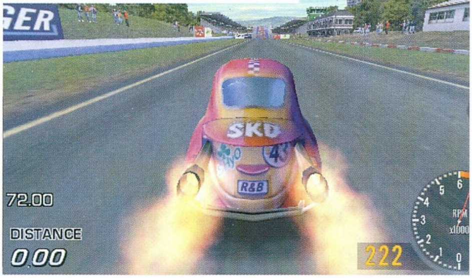
Végezetül, a Monsterben egy aggasztóan nagy monster típusú teherautó volánja mögé ülhetünk be. Ahelyett, hogy adott idő alatt a legtöbb bigyót kellene széttaposni – amint azt várná az ember –, valójában a lehető legóvatosabban kell vezetnünk az alattunk dolgozó behemótot, és vigyázni kell arra, hogy kikerüljük a pályán elszórt akadályokat. Ha nekimegyünk a kúpoknak vagy rudaknak, levonnak az időkeretünkből, vagyis még hamarabb kell elérnünk a célvonalat. Egyszerre frusztráló és nagy kihívást jelentő feladat végigcsinálni, de közben egyszerűen nem lehet kihagyni a taposást, akkora élvezet összegyűrni az autókat terme-



◄Az MI természetesen mindent elkövet, hogy lenyomjon, tehát figyelj a piszkos trükkökre.



A lehető leghosszabb ugráshoz a megfelelő pillanatban kell begyújtani a nitrót.





Egy Mystery Machine stílusú busz is feltűnik az egyik bónuszpályán.

Fent és lent

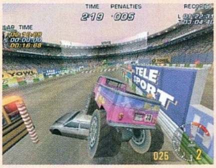




A jól strukturált egyjátékos üzemmód lehetővé teszi, hogy akkor is előássuk a *Beetle Crazy Cup*-ot, amikor éppen senki sincs a közelben. Az új autók megszerzésére kitalált pontrendszer jól működik, és kiversenyezhetjük a lelkünket, mire megszerezzük mind az ötvenet.

Az étlapon szereplő többféle fogás azt jelenti, hogy a *Beetle Crazy Cup* sokkal változatosabb, mint az átlagos autóversenyek. A Jump bajnokság különösen bomlott, ráadásul jó érzés néha új ötletekkel találkozni.





A megosztott képernyős versenyzés lehetősége rendkívül jól jön azoknak, akik nem rendelkeznek hálózati kapcsolattal, ráadásul sokkal hatékonyabban lehet verbálisan és fizikailag zaklatni valakit, aki ott ül mellettünk, ugyanabban a szobában.

Bár van néhány autó, amin áthajthatunk, zabolátlan pusztításról sajnos szó sincs. Ráadásul kúpokat és rudakat kerülgetni elég gagyi, nem? Ha nekünk lenne egy monster truckunk, mi áthajtanánk mindenen, amit csak meglátunk.

tes hátsójú gépünk hatalmas kerekei alatt.

Az embernek automatikusan rossz előérzete támad, ha egy ehhez hasonlóan sokarcú játékkal találkozik, mivel a tervezők az ilyen esetekben túl gyakran forgácsolják szét az erőiket és állnak elő egy maroknyi unalmas, színvonal alatti minijátékkal. Szerencsére a *Beetle Crazy Cup* sikeresen elkerülte ezt a szörnyű végzetet. Még a csalafinta Monster és Jump is érezhetően részét képezi a játéknak. Nincsenek *Daytona 2* stílusú nyálas átvezető műsorok a menetek között, de maguk a pályák rendben vannak és tuti, hogy szórakoztató versenyezni rajtuk.

A fő egyjátékosos opcióban a Beetle Challenge elnevezésű dologba szállhatunk be, ezt a kemény versengést a World Beetle Cup elnyeréséért rendezik. Mielőtt azonban beneveznénk a WBC-ért folyó küzdelembe, mind az öt említett műsorszámban bizonyítanunk kell rátermettségünket. Mind az öt esetben négy-négy kihívás vár ránk, és mindegyiket sikeresen kell teljesíteni – ám hogy megkönnyítsék az életünket, a tervezők lehetővé tették, hogy újabb, jobb autókat vegyünk, ha elég pontunk összegyűlt. A pontokat új kör- és pályarekordok felállításáért kapjuk, valamint a futamgyőzelmekért. Régi verdáinkat eladhatjuk, így könnyebb kifizetni a gyorsabb modellek árát, és végül szedett-vedett tragacsokból álló gyűjteményünket lassan lecserélhetjük egy flottányi nagy teljesítményű aszfaltszaggatóra.

Az egyjátékosos menetek mellett két játékos is versenyezhet egymással egy számítógépen, köszönhetően az osztott képernyős játékmódnak. Természetesen van IPX network lehetőség is, itt egyszerre nyolc, megfelelő hardverrel felszerelt jelentkező vetélkedhet a győzelemért.

A széparcú

A tálalást illetően a *Beetle Crazy Cup* ritka csemege. Az intro a '60-as évek feelingjével, napsütötte szörfőszenéjével és a hangyás VW Bogaras bevágásokkal tökéletesen belövi a hangulatot, az animált menük pedig simán lehengerlők. És itt nem fullad le a dolog – a játék grafikája, bár nem túlságosan látványos, akadozásmentes még a szerényebb gépeken is, és ránézésre teljesen problémamentes. A kocsik megvilágítása hatásos, néhány pálya pedig meglehetősen festői, hogy költőien fogalmazzunk.

Az intro a '60-as évek feelingjével, napsütötte szörfőszenéjével és a hangyás VW Bogaras bevágásokkal tökéletesen belövi a hangulatot.

Megelégedésre adnak okot a *Beetle Crazy Cup* nehézségi szintjei is. Amíg a legtöbb autós játékban vagy idegesítően könnyű, vagy idegesítően nehéz az egyjátékosos üzemmód, a *Beetle Crazy Cup* pont a megfelelő arányban vegyíti a nehézségeket és a lazítást ahhoz, hogy az ember éppen csak végig tudjon menni a különböző pályákon. A dolgot az ötven különböző autó is feldobja, mert senki sem szeretne távozni anélkül, hogy az összeset meg ne szerezte volna. Vannak még bónusz kihívások is, vagyis három egymástól független mini-torna, ezenkívül pedig gyorsindítási lehetőség minden műsorszámhoz, így tehát nem fogunk unatkozni.

A *Beetle Crazy Cup* új színekkel gazdagítja az autós játékok meglehetősen szürke palettáját. Bár a Bogárra való utalás miatt az ember először talán fergeteges autóverseny-paródiára gondol, és a legtöbb menetben vannak is ilyesféle elemek, több mint elég vérbeli versenyzés vár ránk, és az adrenalinszintünk sem fog leesni egy darabig.

A PC közel sem kap elég nagy szeletet az arcade autóversenyek tortájából, így aztán kellemes belebotlani egy annyira szórakoztató és változatos darabba, mint a *Beetle Crazy Cup*. Ha valaki szeretne egy kis változatosságot, és benne van némi hajmeresztő száguldozásban, feltétlenül próbálja ki ezt a játékot. *PCF*



Az éjszakai futamok hangulata igazán különleges.

Beetle Crazy Cup

Infogrames (1) 461 5733
www.beetlecrazycup.com
Ha csak úgy: P166, 64Mb, 8x CD, 3D gyorsító
Ha tényleg: P300

Napló	
Driver	89%
Rollcage	87%
Beetle Crazy Cup	
Midtown Madness	79%
Need For Speed	79%

Pro és kontra
- ✓ Pörgős akció
- ✓ Néhány korrekt új ötlet
- ✓ Vonzó grafika
- ✓ Remek egyjátékos üzemmód
- ✗ Nem túl látványos pályák

Vélemény
86%



A bolygófelszíneket megjelenítő grafika a *Battlezone 2*-ben nem e világi.

Battlezone 2

Az Activision-féle *Battlezone*-felújítás valószínűleg korát megelőző mestermű volt. Ha pedig így áll a helyzet, jobb ha felkészülünk a még szimpatikusabb folytatásra.

A sztori

Az 1960-as évek nagy űrversenye csalás volt, álcázása a két nagy birodalom – az USA és a Szovjetunió – között zajló nyílt és halálos csatának. Az Activision első *Battlezone* játéka erre a szórakoztató összeesküvés-elméletre épült – itt a kommunisták ellen kellett harcolni a Holdon és a Naprendszer egyéb tagjain, a bio-metál elnevezésű érc megszerzéséért. Ekkor jelentek meg a Fúriák, akik az új anyaggal való kísérletezés során jöttek létre, mivel sajnos visszafelé sült el a dolog. Szembetalálván magukat a közös ellenséggel, a két tábor tagjai egységbe tömörültek, legyűrendő az ellent, és ezután együtt láttak neki a felderítésnek és a bio-metál felhasználásának. Egészen a mai napig, amikor is a *Battlezone 2*-ben új fenyegetés jelenik meg a Naprendszer határán.



Egy Scion megfigyelőállás elleni támadás kudarcba fullad, amikor egy csapatszállító jármű találatot kap.

Bár a Battlezone népszerűbb volt annál, mint ahogy emlékezetünkben él, sohasem érte el azt a sikert, amit egy ennyire jól játszható és újszerű program megérdemelt volna. Érthető módon, a folytatás már nem annyira forradalmi, de ettől még semmivel sem lett rosszabb. Mivel hű marad az „egy lövöldözős frontálisan karambolozik egy valós idejű stratégiával" alapkoncepcióhoz, a *Battlezone 2* ugyanolyan órási kihívást jelent, mint az elődje, ugyanakkor a finomítások, a fejlesztések és a lenyűgöző, új látványvilág miatt minden porcikájában modernnek érződik. Ha elsőre nem léptél be a *Battlezone* világába (ha így van, szégyelld magad), most itt a tökéletes alkalom a jó útra térésre.

Ha elég idős vagy ahhoz, hogy visszaemlékezhess az Atarin futó *Battle Zone* című arcade játékra, és azon töprengsz, vajon miért döntött az Activision a név újrafelhasználása mellett, nos, akkor köszöntünk a klubban. Sem a mostani kiadásnak, sem az elődjének nincs semmi köze az említetthez, a címen kívül. Ehelyett félelem nélkül csomóznak össze egymással két műfajt: a *Command & Conquer* inspirálta valós idejű stratégiát az első személyű lövöldözősökkel. Más játékok is megpróbálkoztak már ezzel a mixszel – ezek közül az *Uprising* és az *Uprising 2* érdemel leginkább figyelmet –, de a *Battlezone* teljesen más lapra tartozik. Az emlegetett arcade dolog nem képzelődés, ha azt nézzük, hogy egy *Mechwarrior* típusú game minden ereje megtalálható benne (bár a kétlábas felső határ már nem) – eközben lehetőséget kapunk csapatok irányítására, különböző típusú épületek konstruálására és a nyersanyagokkal való gazdálkodásra, ami miatt még a legkomplexebb, leginkább ajánlható stratégiai nagyágyúkkal is versenyre kelhet.



Egy magányos gyalogos utolsóként is tovább küzd az előrenyomuló Scionok ellen. Mekkora marha.



Mire meglehetősen gyönyörű világa, tele csapatainkat tápláléknak tekintő őshonos fajokkal.

A *Battlezone 2* kevesebb gyorsbillentyűt használ a legtöbb komoly PC-s játékprogramnál, mégis hihetetlenül jól irányítható.



Válassz egy instant-action küldetést, és próbáld ki személyesen az összes menő Scion-egységet.



Néhány Scion-egység képes az átalakulásra – ha megtámadjuk őket, higanyszerű kinézetet vesznek fel.

Előremutató hibrid

Két ennyire különböző játéktípus összeházasításából tökéletes zűrzavarnak kellene kijönnie, összefüggéstelen ötletek zagyva keverékének, vagy – legjobb esetben – egy olyan programnak, ami két, nyögvenyelős kompromisszumokkal összerakott félből áll. Az ok, amiért itt nem ez történt, a kezelőfelületben keresendő. Ez a számítógépes játékok leggyakrabban elrontott része – de nem ezé. A *Battlezone 2* kevesebb gyorsbillentyűt használ a legtöbb komoly PC-s játékprogramnál, mégis hihetetlenül jól irányítható.

A fejlesztők nem hoztak össze semmi különösen flancosat, pusztán nagyon gondos kombinációját alkották meg a képernyőn megjelenő menüknek és a gombnyomásoknak.





A történet a Plútón kezdődik, egy elméletileg közönséges megfigyelőállomás elleni támadással. Érdemes odafigyelni a szépséges tűzeffektekre.



Mire az események eljutnak a felperzselt Rend bolygóra, már a földiek is képesek néhány igazán komoly gép építésére.



A *Battlezone 2* tájai még az előző részben látottaknál is kontúrosabbak. Néhány helyen még párkányos sziklaformációkat is látni.



A küldetésben egy Scion őrjáratot kell feltartóztatni úgy, hogy a lopakodási mód segítségével egy nyomkövető eszközt erősítünk az egyik ellenséges harcosra.

A *Battlezone 2* néha meg-megbicsaklik a képi és hangeffektusok terén – azon a módon, ami annyi más PC-s játékban is kínokat okoz.

Az erdő mélyén

A gyakran interaktív vonásokat tartalmazó környezet kellemes vonása a Battlezone 2-nek. A Mire bolygón erdőirtásba is benevezhetünk.



Durrants egyet a fa tövébe és figyeld, ahogy kidől. Értelme ugyan semmi, de szórakoztatónak szórakoztató.



Ha valami látványosabbat szeretnél, gyújtsd fel a lombkoronát és figyeld, ahogy tuskóig ég.

Lehet ugyan joystickot használni a lövöldözős dolgokhoz, de az ideális a *Quake* stílusú irányítás, ahol a kurzorbillentyűket használjuk a négy irányba való mozgáshoz, az egeret pedig a forduláshoz, a lövéshez és a fegyverváltáshoz. Ezenkívül csak néhány pluszgombra lesz még szükség az irányításunk alatt álló csapatok kiválasztásához és a parancsok kiadásához – ez lehet támadás, védekezés, védelmezés, más egységek javítása, építés, rombolás és minden egyéb.

Ahogy a legjobb irányítórendszerek általában, a *Battlezone 2* is végtelenül rugalmas – a kiválasztáshoz elég megcélozni az adott egységet vagy lenyomni a billentyűzet tetején elhelyezkedő funkcióbillentyűk egyikét (ami „véletlenül" az egységek csapatokká szervezését is végzi), csak a még egyszerűbb kezelhetőség kedvéért.

Szűzi metamorfózis

A kezdők talán kissé nehezen szoknak majd hozzá ahhoz, hogy 3D-ben való mozgás közben menükben navigáljanak és parancsokat adjanak ki, de éppen az egyszerre elvégzendő sokféle feladat jelenti a legkellemesebb kihívást. Ha sikerül egyszerre egy csomó dolgot megcsinálni, igazi elégedettség tölti el az embert. Nem mintha a játék rögtön a mély vízbe dobna. Az eredeti *Battlezone* is fokozatosan szembesített a kihívással, de a *Battlezone 2* tényleg új mércét állít fel ezen a téren, finoman kidolgozott struktúrába rendezve a küldetéseket, és olyan természetesen vezetve be az új elemeket, amennyire csak lehetséges.

Amikor addig ismeretlen feladatot kapunk, az utasítást kiadó parancsnok vért izzad, hogy mindent pontosan elmagyarázzon, s ha szükséges, még azt is elmondja, melyik gombot kell megnyomni. Így aztán, a küldetésekben előrehaladva olyan érzésünk támad, mintha mindig egy kicsivel több bizalmat kapnánk, és mezei harcosból fokozatosan olyasvalakivé válnánk, aki képes egy támadó alakulat vezetésére vagy egy új bázis felállítására egy ismeretlen világban. Ezért aztán jól felkészültnek érezhetjük magunkat mindenre, ami a későbbi pályákon adódhat, legalábbis ami az irányítást illeti, még ha nem is biztos, hogy a végén élve hagyjuk el a csatateret.

Az Uránusz háborítatlanul járja útját

Az első néhány küldetés a Plútón játszódik. Shabayev parancsnok vezetésével egy megfigyelőállomáshoz küldenek, amit ismeretlen erők feldúltak. Felettesünk utasítására át kell kutatnunk egy kommunikációs épületet. Akkor még úgy tűnik, csak egy kellemes kirándulásról lesz szó, de mire az idegenek Mire nevű világába érünk, teljes pályákat kell gyalogosan teljesítenünk, mocsárban rejtőzködve a földönkívüliek őrjáratai elől, akik az egyszerű bakát a finom desszert kategóriájába sorolják. Ezzel aztán a *Battlezone 2* elég ügyesen és trükkösen meg is lepheti az embert. Az a helyzet áll elő, hogy oda-vissza váltogatunk eposzi méretű, nyersanyagforrásokban gazdag csataterek, kisebb csetepaték, mentőakciók és egyéb kivételes események között.

A másik nagyszerű dolog a küldetésekben, hogy a történet folyamán folyton változnak a politikai viszonyok. Kezdetben az általunk alakított szereplő biztos abban, hogy a jók oldalán áll, de ahogy előrehalad a Scionok elleni háború, kiderül, hogy korántsem tiszta és egyértelmű a helyzet. Konfliktus konfliktust követ közvetlen felettesünk, az ő felettese és a nagykutya, Braddock között – ezekről a pályabevezető és játék közbeni rádióüzenetekből értesülünk –, míg az embernek olyan érzése nem támad, hogy össze-vissza ráncigálják, és még abban is kételkedni kezd, hogy egyáltalán a Scionok-e a rosszfiúk. Nem éppen irodalmi Nobel-díjra érdemes anyag, de mivel a legtöbb játék a „skac találkozik idegen, skac kinyír idegen" forgatókönyvet követi, az ilyen próbálkozások a háborús sztori árnyaltabbá tételére csak csodálatot érdemelnek.

Birodalmi állapotok

Ami a stratégiai részt illeti, nos, a birodalomépítés nem teljesen azon a szinten folyik, mint a tisztán *Command & Conquer* stílusú kiadványokban, nem utolsósorban azért, mert a küldetések szoros struktúrája és szigorúan egymásra épülő sora szinte mindig új területekre szólít, és megköveteli, hogy elhagyjuk az előretolt bázis biztonságát.

Az egyes küldetések keretein belül azonban tényleg lenyűgözően rugalmas tud lenni a dolog. Bár csak korlátozott számú egységet készíthetünk, rengeteg helyre telepíthetjük főhadiszállásunkat, és lehetőségünk van valóban a feladathoz igazítani seregünket. Főleg a játék későbbi részében válogathatunk sokféle fegyver és jármű közül, ami valóban olyan érzést ad, mintha szabadjára engedtek volna egy hatalmas katonai játékboltban, ráadásul a dolog igazi fejlődésélményt is nyújt.

Bármikor kiszállhatunk az aktuális járműből, és parancsot adhatunk egy másiknak, hogy jöjjön és szedjen fel, de a *Battlezone 2* annak megválasztásában is nagy szabadságot ad, hogy miképp vegyünk részt személyesen a csatában. Dönthetünk az otthon maradás mellett, ilyenkor a navigációs képernyőn vagy a megszokott parancskiadási rendszeren keresztül küldhetjük harcba a többieket, vagy választhatunk a rendelkezésre álló járművek közül és testi valónkban is beronthatunk, kihasználva személyes képességeinket és a harci gépezetek arzenálját. Ezeket a jól ismert egér/billentyűzet kombinációval irányíthatjuk, de ezen belül rengeteg vezetési stílus létezik, például egyes légpárnás járművek rémületesen tehetetlenek tudnak lenni.

Hummos hó-ha

Az eddig felsorolt területeken a *Battlezone 2* ▶



Az egyik Scion gépben ülve irtjuk az ellent egy instant-action játszmában. Félelmetes.



Rádióüzenetek és váratlan, küldetés közben hozzáférhetővé váló fejlesztések illesztik be a cselekményt a történet tágabb kontextusába.

még magasabbra teszi az eredeti játék által egyébként is magasra helyezett lécet. A legnagyobb figyelmet azonban valószínűleg a látványvilág kapja majd. Az első rész is jól nézett ki, de ez itt már szó szerint történelem. Az épületek és egységek grafikai megtervezése egyszerre képregényszerű és hitelesen összetett – a kémrepülőkön mozgó alkatrészek vannak, a kétlábú építőgépek valószerűen súlyosnak tűnnek, az ellenség épületei pedig komolyan borult elmére vallanak kinézetükkel.

A tervezők ezenkívül bőségesen használtak fényhatásokat, tükröződést (az ellenség repülői tükörszerű kinézetet öltenek átalakulás közben), és könnyen lehet, hogy a PC-s játékban általunk eddig látott legszebb füst- és tűzeffektusokat alkották meg. Mégis a táj ragadja meg igazán az ember képzeletét. Bár az első két bolygó csak ízelítőt ad a játék képességeiből, mire a történet eljut a Mire bolygóig, a harmadik helyszínig, a játékos komolyan kezd elismeréssel tekinteni a grafikai engine erejére. Ezen a világon gigantikus fák nőnek, ikernap vándorol a felhők fátyla felett, és a folyamatos villámlás és eső hihetetlen hangulatot ad a borongós vidéknek.

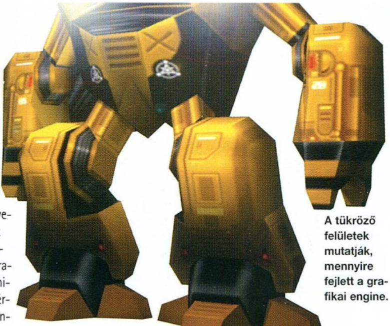
Muszaka a holdon

A grafika önmagában nyilvánvalóan nem visz el egy játékot sem, de ha ilyen magas színvonalat üt meg a látvány – hogy a kitűnő hanghatásokat ne is említsük –, nos, ilyenkor sokkal könnyebb valóságosnak hinni azt, ami a képernyőn kibontakozik. A dolognak persze ára van. A gyönyörű tájak, a kifinomult designnal megalkotott gépezetek és az ezeket jelentős számban felvonultató ütközetek súlya alatt a legtöbb PC óhatatlanul elkezd roskadozni. Az általában simán engedelmeskedő irányítás szaggatottá válik, ami igencsak megnehezíti a célzást és a lövések kikerülését. Az idegen világok illúziója pedig foszladozásnak indul.

Ezenkívül a *Battlezone 2* néha meg-megbicsaklik a képi és hangeffektusok terén is – azon a módon, ami annyi más PC-s játékban is kínokat okoz. Idegesítő, amikor az ember átrobbant egy ellenséget a nemlétbe csak azért, hogy elgyönyörködjön a rövid szünetben, amíg a gép időt szakít a robbanással járó tűzijáték megjelenítésére. Nincs kétségünk afelől, hogy a dologra létezik tökéletesen ésszerű, nagyon technikai magyarázat, de a lényeg mégis az, hogy ilyesmit Nintendo vagy PlayStation játékokban sohasem látunk. Akkor meg minek a PC-be hangkártya és 3D gyorsító?

Aztán ott van még az a tény, hogy végső soron éppen a játék ambiciózus és komplex kiállítása miatt kételkedünk egy kissé a *Battlezone 2* vonzerejében. Míg a kezelőfelület olyan zavartalanná teszi az első személyű lövöldözős és valós idejű stratégiai elemek együttélését, amennyire ez csak lehetséges, tény az, hogy ez a nagy kihívást jelentő keverék nem fog tetszeni mindenkinek. Még a legprofibb játékosok is nehéznek találhatják néha azt, hogy egyszerre kell harcolni és parancsokat adni a többi egységnek. Legyőzni a terep támasztotta akadályokat, kikerülni az ellenséges tüzet, parancsokat osztogatni, kezelni egy rakás fegyvert rohamozás közben – egy kicsit túl sok is lehet ez egy hétköznapi halandónak. Ráadásul, az olvasók között is bizonyára sokan vannak olyanok, akik szívesebben vennének vagy egy lövöldözőst, vagy egy stratégiai játékot, amiben a hadak vezérlésére lehetne koncentrálni.

A gamereknek csak egy bizonyos fajtája fogja értékelni a sokszínű designt. De akik kedvelik ezt a különlegesen PC-s zamatú keveréket, a *Battlezone 2*-t kétségtelenül a leginycsiklandóbb falatnak találják majd. Elég ritka az olyan játék, amely vizuálisan ennyire meggyőző világot épít fel, míg olyan, ami ennyire sokszínű és ekkora elégedettségérzést adó lenne, gyakorlatilag nem is létezik. Ismeritek a zenekritikusoknak azt a nagyhangú típusát, amelyik folyton arról áradozik, mennyire elszáll a klasszikus zenétől? Na, a *Battlezone 2*-nek pont ilyen a hatása. Próbáld ki, és örömtől eltelve, érzelmileg feltöltődve, szédülő fejjel állhatsz fel néhány óra után. Ezt is meggondolva, igazán érdemes egy kis időt belefeccelni, nemde? PCF



A tükröző felületek mutatják, mennyire fejlett a grafikai engine.



Mivel egy lövöldözős és egy stratégiai játék keverékéről van szó, akár a bázis közelében is maradhatsz, és a többiekre bízhatod a piszkos munkát.



Persze célszerű néhány repülőt a közelben tartani. Még egy rohamtankban is könnyűszerrel cafatokra robbanthatnak.

Battlezone 2

Activision (1) 223 2770
www.activision.com
Ha csak úgy: P266, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P300, 64Mb, 8x CD-ROM

Napló	
Battlezone	91%
Battlezone 2	
Warzone 2100	89%
Uprising 2	81%
Armor Command	79%

Pro és kontra
- ✓ Akció/valós idejű stratégia
- ✓ Fantasztikus tájak
- ✓ Szuper történet(mesélés)
- ✓ Változatos küldetések
- ✗ Fárasztó lehet

Vélemény
89%

Csillogó hó vagy löttyedt latyak?



Egyrészt egy első személyű lövöldözősről van szó, amiben rengeteg járművel lehet játszani. Mindegyik egyéni fegyverzettel rendelkezik, a kezelésüket pedig erősen befolyásolja a meghajtás módja. A légpárnásokkal mindenhová eljuthatunk, míg a rohamtankok lassabban másznak, de forgatható tornyuk van.



Másrészt, a *Battlezone 2* komplett valós idejű stratégia, egységek gyártásával, nyersanyagok begyűjtésével és technológiák kifejlesztésével. Mint a legtöbb *Command & Conquer* típusú játékban, itt is létesíteni kell egy bázist, be kell gyűjteni a nyersanyagokat, aztán pedig fel kell húzni a gyárakat, generátorokat és védelmi berendezéseket.



Ugorj fejest a hadjáratokba és merítkezz meg a kifejezetten vidám történetben. A felettesek nem mindig értenek egyet, néhányan közülük titkos terveket dédelgetnek – ahogy bontakozik a konfliktus, a küldetésekben jó néhány vérprofi járulékos feladat is akad, beleértve hoszszas gyalogtúrákat is.



Talán ez a legszebb pillanat a PC-s grafikák történelmében. A táj szinte fotóminőségű, az időjárási effektek (beleértve esőt, havazást és homokviharokat is), a tükröző vízformációk és az őshonos életformák pedig még érdekesebbé teszik a dolgot. Ja, és a járművek is szakítanak.



A *Battlezone 2* könnyebben megközelíthető, mint az elődje volt, köszönhetően az instant-action játékmódnak, amiben embert és Sciont is alakíthatunk. Vezethetjük a bázist, de az egyik katona bőrébe is belebújhatunk. A multiplayer lehetőségével háromra szaporodik a játékmódok száma – az ajánlat a Capture the Flag.



Oké, szóval egy kicsit sok már a lenyűgöző grafikából, a műfajok összeolvadásából és általában véve a nagy akarásból. Amikor a képernyő tényleg megtelik, még a leggyorsabb PC sem tudja igazán tartani a lépést. Nemcsak a gép szenved – a csapatok irányítása plusz harc kombinációtól néha simán fejfájást kap az ember.

Tzar: The Burden of the Crown

Egy „noname" kelet-európai fejlesztő a már-már klasszikusnak számító valós idejű stratégiai játékok színpadán!

Vess egy pillantást a valós idejű stratégiai játékok világára, és meg fogsz döbbenni a számuk láttán. Először is van a *Command & Conquer* széria – ez nem sokkal többet jelent, mint egy harcoló gép; nincs más feladat, csak létrehozni az egységeket és támadni. Azután vannak a *Settlers* játékok. Itt is a támadásé a főszerep, de nem öncélúan. Kis csapatok szövetkeznek vagy éppen szembeszegülnek egymással, saját területük növelése érdekében.

Minden más esetben a játék valahol a kettő között van. A fejlesztők nem mernek vagy nem tudnak semmi újat kitalálni. Ehelyett a már unalomig ismert elemeket és alakzatokat használják fel – legfeljebb összekeverik őket és abban reménykednek, hogy nem fogjuk észrevenni.

Na, most érkezünk el a *Tzar*-hoz. Őszintén szólva, mindezek után meglepően jó progi. És ha figyelembe vesszük, hogy szinte a semmiből (és egy ismeretlen kelet-európai fejlesztőtől) bukkan elő, különösen kellemes meglepetés. Fejet hajtva a *Total Annihilation* ötletessége előtt, helyeselve az *Age of Empires 2* stílusát, egyetértve a *Settlers 3* elemeivel, a *Tzar* legalább jó ízlésről tesz tanúságot, amikor számon kérjük a forrásait. Nem rossz játszani, talán egy kicsit zavaró a paneles felépítése, de ugyanakkor ötletes. Mint ahogy a *TA: Kingdoms*, ez is keveri a gyors akciókat a fantázia világában játszódó hadjáratokkal, ahol a birodalomépítő elemek háttérbe szorulnak, és végig inkább a jó meg a rossz harca vezeti a cselekmény szálát.



Az arabok tudják, hogyan kell gabonát termelni a sivatagban, még sincs elég élelem.

Azoknak a teknősöknek nincs páncéljuk!

Ez a hadjárat-stílus egyrészt valószínűsíti a *Tzar* hosszan tartó népszerűségét, másrészt azonban feltárja a költségvetési hiányosságokat és a kivitelezés gyengeségeit. A cselekményt párbeszédekkel fűszerezték meg, így nincs is más dolgod, mint hogy olvass és kattints, majd kattints és olvass, kivéve a rövid pihenőket, amikor elmélázhatsz a nyelvi hiányosságokon és a mondanivaló nélküli szövegeken.

Ha az egészet tekintjük, az akciók csinos kis történetté állnak össze, ahol jó arányban keveredik a kereskedés a háborúskodással. A kis csapatokat a térképeken tudod mozgatni, ahol fokozatosan épülnek ki a települések. De ezt az akadályt még a *TA: Kingdoms* is ügyesebben vette, és ha csupán egy történeten alapuló valós idejű háborús játékot keresel, a *Myth 2* is jobb vétel.

A gyors akciók ebben a fajta játékban kissé anakronisztikusak, vagy legjobb esetben a gyakorlásra szorítkoznak. Mégis, ez a dinamikus és közvetlen játékmód figyelmet követel a játék végéig. A beállításoknál a szokásos térképeket találod és három népcsoportot – mindegyiket a saját csapataival és épületeivel, valamint egyedi, csodálatos képességeivel.

A gólem és az aranytojást tojó tyúk

Az arabok varázsszőnyegeket és gólemeket szeretnek a játékba keverni, az ázsiaiak mindenhol nindzsákat akarnak látni, az európaiak pedig a jól ismert varázslókat és katonákat. Valóban, ez a háromfajta megközelítés határozottan jól működik, és a *Settlers*-szerű elemek (a források felhalmozása és előállítása) végig megfelelő arányban vannak jelen a játékban.

Tehát a *Tzar* igencsak próbál az előbb említett játékokhoz dörgölőzni. Valójában nem válik javára ez a szerfölött nagy hasonlóság a „példaképekkel". Elmegy úgy-ahogy, de nincs annyira kimunkálva, mint a riválisok, sem részleteiben, sem egészében. Arról nem is beszélve, hogy kissé elkésve érkezett meg. Lehet, hogy a *Tzar* kellemes ismerős, de nem örülnék valami izgatóan újnak? *PCF*

A cselekményt párbeszédekkel fűszerezték, így nincs is más dolgod, mint hogy olvass és kattints, majd kattints és olvass.

Koronaékszerek vagy teknőctojások?





✓ A *Tzar* azonnali akciói a legalkalmasabbak arra, hogy derékba törjék a játék három népének felfedezői, kutatási tevékenységét és harckészültségét. A térképek egyszerre akár nyolc helyszínen folyó csata követésére is alkalmasak.

✗ Bár nem reménytelen, de a hadjáratok kezelése nem túl sikeres. A történet során sokféle támadással lehet számolni, azonban a költségvetés szűkössége és a kivitelezés hiányosságai miatt az ifjú herceg meséje a valóságban nem fogja megszerezni a koronát.



A sokféle kutatás és egyéb apróságok *Age of Empires 2*-es bukét adnak a játéknak.



A játék elején a fa, a kő és a termények gyűjtögetése a *Settlers*-re emlékeztetett minket.

A sztori

A választott kor a régi kedvenc, a Sötét Középkor. Talán nem is kell mondanunk, hogy ez a gonosz és mágikus Sátán kora. Vagy legalábbis az volt, amíg egy hatalmas varázsló nem száműzte a Sötétség urait a világból, majd – észrevéve, hogy már nincs többé szükség rá – minden erejét egy mágikus kristályba sűrítette. Nagyszerű ötlet, csakhogy egy másik, kevésbé barátságos varázsló ellopja a kristályt, és így lehetővé teszi az ördögnek a visszatérést. A királyt megölik, de a fiát a jók biztonságos helyre menekítik, ahol mit sem sejtve nő fel, amíg elérkezik az idő, hogy visszaszerezze a trónt.



A jófiúk felfedezték a kereskedelmi útvonalakat, míg a rosszak felfedezték, hogyan lehet a jófiúkat pirítóssá változtatni.

Tzar: The Burden of the Crown

Ⓕ Zablac
Ⓘ www.zablac.co.uk
Ha csak úgy: P166, 32Mb, 4x CD-ROM
Ha tényleg: P200, modem vagy hálózat

Napló

Age of Empires 2	92%
Warcraft 2	90%
Settlers 3	87%
TA: Kingdoms	83%
Tzar: The Burden of the Crown	

Pro és kontra

- ✓ Két különböző játékmód
- ✓ Nagyméretű csaták
- ✓ Kezelhető térképek
- ✗ Sokszoros plágium
- ✗ Egyediség és szenvedély hiánya

Vélemény

72%



Színpompás fickó egy tömeghabosítóval a kezében. Ez itt a *Nerf*.

Nerf Arena

Számítógépes játékokban embereket gyilkolni – ez okés. A való világban semmiképpen. Nerf fegyverekkel lövöldözni a képernyőn és a valóságban is okés. Ki érti ezt?

Ez a játék nyitotta ki a zsilipeket, legalábbis az USA-ban. A *Quake 3 Arena* és az *Unreal Tournament* előtt megjelent *Nerf Arena* volt az első igazi nem-hálózatos deathmatch szimulátor. Rémületes gondolat, nem? Tegyük azért hozzá, hogy csak pár héttel körözte le őket, de akkor is, ez a guminyilacskákkal operáló, virtuálisan is erőszakmentes, cégszponzorálásban készült játék volt az első.

Ha valaki nem tudná, a Nerf a legnagyobb foam combat kellékeket gyártó cég – többféle fegyver található a katalógusukban, mint a litván hadsereg állományában. Egy ideje jelen vannak már a piacon, de a népek igazából most kezdtek ráizgulni nemrég újradizájnolt pályáikra, és belevetni magukat saját csaták rendezésébe – ez a felfutás vezetett a játék kiadásához. Tulajdonképpen a megszokott első személyű deathmatchről van szó, de sokkal lágyabb, ugrabugrálós kiadásban. Próbáld elképzelni az *Unreal Tournament*-et vörösbor, vér, halál, vérfagyasztó sikolyok és hihetetlenül brutális, hússzaggató, tömegmészárlásra tervezett fegyverek nélkül – és nagyjából már meg is van, miről szól a dolog.

Habparti

Igazából a *Nerf*-et nem is nehéz összehasonlítani az *Unreal Tournament*-tel. Az *Arena* az *Unreal* engine-jét használja, a fegyverválaszték is hasonló, bár „habosított" darabokból áll (lásd „Fegyverek: ez meg az"), és hasonlóan ász a pályák megtervezése is. Az alaptörténet a következő: egy amatőr Nerf-csapat, a Twisters egyik tagját alakítjuk. Itt a megmérettetés ideje, de még senki sem tudja, mennyire jók is vagyunk valójában. Következhet a harc a hat másik klán tagjai ellen otthoni arénáikban, végül pedig a hatalmas bajnoki zónában. Ha nagyjából mindenkit sikerül lenyomnunk, kapunk egy jókora kupát és olyan csodálatban lesz részünk, amiből általában csak az elöl sportos, hátul divatos frizurájú focistáknak és a zseléfejű pankrátoroknak jut ki. Ha veszítünk, senki sem fog emlékezni még a nevünkre sem, sötét mellékutcákban tengethetünk majd, és didergve támaszthatjuk a nyirkos falat. Csak a csövesek spanoskodnak velünk, de ők sem kedvelnek majd igazán. Hát milyen élet lenne az ilyen? Ide vezet a kudarc.

Győzni persze nem olyan könnyű, mint elsőre látszik. Bajnoknak lenni azt jelenti, hogy a számos megmérettetés mindegyikén érmet nyerünk. A gladiátorviadalok fő elvét követő PointBlast verseny mindenkinek ismerős lesz, aki játszott már első személyű lövöldözőssel, a lényeget a „ha mozog, lőj rá" utasításban lehetne összefoglalni. Vannak falakra felrakott célpontok, ha valaki elég ügyes ahhoz, hogy kiszúrja és levadássza ezeket, értékes bónuszpontokkal gazdagodhat, de egyébként a fő cél az, hogy az ellenfeleket gőzzé változtassuk (gyilkolásról szó sincs, lehet, hogy gyerekek is nézik a műsort) és felszedjük a pontokat, amit hátrahagynak.



▲ Az a piros, kör alakú izé a célpont. Ha eltalálod, már potyognak is a bónuszpontok. Édes.

Begolyózás

A BallBlast is valami hasonló, itt nyilacskákkal kell eltalálni a többieket, lehetőleg úgy, hogy fájjon, de igazából a golyóikra kell rámenni. Bármilyen durván hangzik is az előző mondat, ez az igazság – a győzelemhez egy hét különböző színű golyóból álló teljes sorozatot kell átlőni egy kör alakú célponton. Végül pedig ott a SpeedBlast, ahol hét szivárványszínű ellenőrzőponton kell áthaladni.

A játékban az alapszínek számítanak divatosnak. Nem a *Quake* barnája, nem is az *Unreal Tournament* különös bíbor-fekete összeállítása, hanem a jó öreg piros, kék és sárga. Mintha még mindig óvodások lennénk, és megmaradtunk volna Kököjszi és Bobojsza mágikus, kalandokkal teli világában. Ahelyett, hogy drasztikus



Még ugróasztal is van. Pont olyan, mint a *Quake*-ben. Juhhé!



Szerkezetét tekintve a *Nerf Arena* tényleg jól meg lett tervezve. Gyönyörű.

A sztori

Hát, ez itt az *Unreal Tournament* cicik nélkül. A kevéssé ismert Visionary Media elnevezésű kaliforniai fejlesztőcsapat által készített játék az első kísérlet arra, hogy az *Unreal Tournament* és a *Quake 3* frenetikusan izgalmas lövöldözéseit a gyerekek által is fogyasztható formába öntsék. Sajnos, a nagy mennyiségű animált erőszak miatt valószínűleg így is elutasítják majd a zordonabb szülők. Kár, mert valahol csak el kell kezdeni. Igazán kitűnő gyakorlás lett volna a következő Tresh vagy Killcreek előtt.



Nem könnyű olyan helyet találni, ahonnan nem látható a *Nerf* logó.

Nyűgét, s habnyilait





A színpompás pályák üdítő változatosságot jelentenek a lövöldözős műfajban. Az ellenfeleket is könnyebb megtalálni akkor, ha nem egy barnába öltözött fickót keresünk barna háttér előtt.

A fegyverek halálosan jók. Kaptunk mostanában néhány igazi Nerf puskát, és ezek sikeresen meggyőztek minket arról, hogy érdemes egy egész játékot műanyagflintákra alapozni. Tényleg klasszul működnek.





A BallBlastot lenyűgözőnek, és az általunk valaha látott egyik legeredetibb dolognak találtuk. Az ilyen részletek miatt dönt az ember végül is egy program mellett egy másik ellenében.

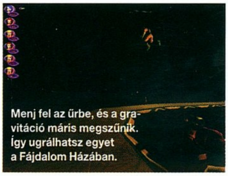
Az MI nem éppen a legjobb. Még a *Quake 3 Arena* mellett is haloványnak tűnik. Az easy mode az össze-vissza rohangáló botok nélkül is easy mode lenne.



Ide nem kellett volna soha beengedni a Művészt, Akit Korábban Prince-nek Hívtak.



Végre kiderült, hogyan tűnt el Tatanka, a hajdani WWF-bajnok.



Menj fel az űrbe, és a gravitáció máris megszűnik. Így ugrálhatsz egyet a Fájdalom Házában.



Igazából eléggé babramunka eltalálni valakit a *Nerf Arena*-ban, mert a célkereszt nem pontosan a célpontra mutat.

tinédzserek módjára aprítanák egymást, itt a törpék legszívesebben guminyilacskákkal lövöldöznek.

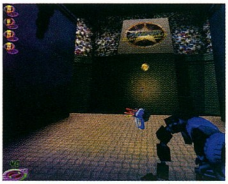
Félretéve a mesekönyves hasonlatokat, a legtalálóbban talán *Unreal Tournament Junior*-nak nevezhetnék a játékot. Az *Unreal* eredeti, bár rendkívül jól alkalmazható engine-jét használja, és a fegyverek is közeli rokonságban vannak a szellemi előd mordályaival. A játékmenet is jobban emlékeztet az *Unreal Tournament*-re, mert a pályák kissé levegősebbek és a harc kiszámíthatóbb, mint



Láthatólag nem fukarkodtak a kellemes látnivalókkal, itt vannak például ezek a csodálatos vízesések.

a *Quake 3*-ban, mindazonáltal az *Arena* egyikük szintjét sem éri el. Tűrhető, semmi kétség, és elég szórakoztató is, de a botok butábbak annál a szintnél, amit elvárna az ember. A fegyverek minden hab és gumi ellenére sem igazán felelnek meg a deathmatch elvárásoknak, főleg azok nem, amelyeknek lövedékei visszapattannak a falról.

Bár online nem sok jövőt jósolunk neki, ha otthon játszol, egész biztosan kellemesen szórakozol majd. PCF



A Bajnokok Arénája: csak jó játékosoknak.



Bár szétfröccsenő ellenfelek látványában nem lesz részünk, parádés effektekben nincs hiány.

Fegyverek: ez meg az

A Nerf Arena fegyvereit az eredeti Nerf puskák és az Unreal arzenálja alapján hozták össze. Nézzük a kínálatot.



Pulsator
Unreal-megfelelője:
ASMD
Nem igazán erőltették meg magukat. Még a kinézete is pontosan olyan, mint Unreales megfelelőjének.



Sidewinder
Unreal-megfelelője:
Razorjack
Elég vicces: egy csomó műanyag-frizbit lő ki, amik visszapattannak a falról és a padlóról – az ellenfelekre.



Hypershot
Unreal-megfelelője:
Sniper Rifle
A Nerf Arena géppisztolya. Nagy sebességű lövedékeket lő ki, képtelenül pontosan.



Secretshot II
Unreal-megfelelője:
Dispersion Pistol
Végtelen mennyiségű tapadókorongos nyilat lőhetünk ki vele. Ez az alapfegyver, tehát annyit ér, mint egy rakat alsógatya.



Scattershot
Unreal-megfelelője:
Flak Cannon
Egy rahedli érdekes bigyót lő ki. A bigyók a falnak ütközve felrobbannak és beterítik a környéket a töltelékükkel.



Triple Strike
Unreal-megfelelője:
Nincs
Egy rakétakilövő. Akár három rakétát is kilőhet egyszerre (illetve habbal töltött patront, de az majdnem ugyanaz).



Wildfire
Unreal-megfelelője:
Auto-Mag
Alapvetően a Secretshot gyorstüzelő változata. Érdemes kipróbálni a „10 nyilat egyszerre" elnevezésű második lövést.



Whomper
Unreal-megfelelője:
Nincs
Ez a BFG. Hatalmas, zöld, lassú halállabda. Vontatottan lő, de a hatására nem lehet panasz.

Nerf Arena

Atari — (1) 223 1500
www.nerf.com
Ha csak úgy: P200 MMX, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: 64Mb, 3. generációs 3D gyorsító

Napló	
Half-Life	95%
Quake 3 Arena	94%
Unreal Tournament	92%
Nerf ArenaBlast	
Sin	91%

Pro és kontra
- ✓ Megnyerő ötlet
- ✓ Irtó mozgalmas
- ✓ Szórakoztató
- ✓ Eredeti játékszabályok
- ✗ Néhol nyikorgós az MI

Vélemény
82%



Az egyszemélyes deathmatch menetekben a mesterséges ellenfelek röhejes neveken futnak. Harcolhatunk például az A Squad vagy akár a Night Writer ellen is. Michael Knight foroghat a... Hm... A Baywatchban?

Interstate '82

Végre elkészült a legfrankóbb országúti háborús játék folytatása, de az események a legcikisebb évtizedben játszódnak. Vajon Groove Champion és Taurus, a két extrém országúti harcos képes tökös fickó maradni a neoromantikus zene és a csőnadrágok korában?

A sztori

A játék fiktív világtörténete szerint Amerika 1982-re az autós terrorizmus hazájává válik. '76 funk-rocktól hangos napjaiban Groove Champion, a bajuszoid fuxosfickó és Taurus, az afrofrizurás hős együtt küzdöttek országúti igazságosztóként, azóta azonban elváltak útjaik. Taurus otthagyta az egész országúti harcos iparágat, amikor Groove húgát tragikus módon meggyilkolták. Skye telefonhívása – ő Groove másik húga – újra akcióba lendíti Taurust, aki elindul kideríteni, ki rabolta el egykori partnerét.



Kevés kellemesebb dolog van a napalm és az égő gumi illatánál.



„Helló. A nevem Duncan. Szeretem ólommal tömni a libákat."

BÁRHOGY IS PRÓBÁLJUK CUKROZNI, 1982 takony egy év marad. A fazonok, a zene, a TV-műsorok – szinte minden kimondottan fájdalmas volt. Ami azt illeti, még nadrágot hordani is fájdalmas lehetett. Így aztán az ember komolyan elgondolkodik azon, mi az ördög térdgatyája ütött a népekbe az Activisionnél, hogy az *Interstate '76* folytatását ebbe a kulturális sivatagnak beillő évbe helyezték.

Csak egy minden ritmusérzék nélküli bolond fanyalogna az *Interstate '76* trapézgatyóinak és laza funkzenéjének láttán és hallatán, de a stílusmániás divatmagazinok szerencsétlen áldozatain kívül, akik bedőltek ennek a '80-as évek nosztalgia-marhaságnak, vajon ki lát bármi fantáziát a folytatás időpontjául választott évben? A dolgot még rosszabbá teszi, hogy a játék tervezői még azt a néhány viszonylag normális utalást sem használták ki, amit 1982 kínálhat. Vegyük például a kísérőzenének választott Devót. Jó választás, ha valaki John Hughes filmeken nőtt fel, de a Devóról igazából nemigen hallott senki. Bárcsak 1984 lenne a kiválasztott év, máris sokkal jobb lenne a helyzet – bedobhattak volna jó néhány *Miami Vice* utalást, és talán még pár Jan Hammer dalt is.

Na jó, végül is ez még nem számít végzetes hibának. Az ilyen jellegzetességek önmagukban nem tesznek sikeressé vagy sikertelenné egy játékot, de azért az első rész érezhetően más volt. Mindegy, legalább a főszereplők ugyanazok maradtak – csodálatosan valószínűtlen neveikkel együtt –, a cselekmény pedig továbbviszi az eredetiben felvett alternatív történelmi szálat. A játék Amerikája tele van autós bűnözőkkel, és akad egy csapat hozzájuk hasonlóan fegyvermániás önjelölt igazságosztó is, a törvény és rend utolsó reménységei.

Dőljünk hátra, lépjünk a gázra és vágjunk neki a küldetéseknek, melyekben rengeteg lehetőségünk nyílik a Creepers néven futó rosszfiúk irtására.



A grafikai engine nem a legprofibb, de az időjárási effekteket és a visszatükröző vízfelületeket szépen jeleníti meg.

Mint annyi más Activision játékban, a történet itt is szinte tökéletesen illeszkedik a cselekményhez, és minden küldetés teljesen új irányba viszi az emberfeletti figurákat – Groove-ot, Taurust, Skeetert és az újonnan jött Skye-t – felvonultató sztorit.

007 halálos bűn

Sokat segít, hogy a száguldozás és a kézifékes fordulók közben, az összes létező autóra sze-



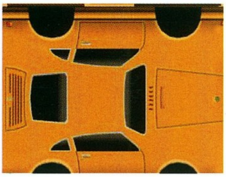
A hulladék eltakarítása pénzjutalommal jár. Ez a módja annak, hogy jobb fegyverekhez jussunk, s aztán végezzünk a rosszfiúkkal.



Ez itt Groove húga, Skye Champion. Hát igen, a plasztikai sebészet már a nyolcvanas években is virágzott az USA-ban.



A járműveken van néhány szabad felfüggesztési pont, ahová úgy passzolnak a fegyverek, védelmi rendszerek és a páncélzat, mint Micimackóhoz a mézesbödön.



Ha ez nem lenne elég, multiplayer módban megtervezheted saját autód külsejét, vagy módosíthatod a felkínált mintákat.

A jó és a vétkes



A folytatás talán nem olyan karakteres, mint az eredeti volt, de ettől még akadnak király momentumai, köszönhetően a kiemelkedő hanghatásoknak és a markánsan megformált főszereplőknek. Ők egyébként elég viccesek, mivel a teljesen szalonképtelen káromkodásokat is parodizálják.



Az *Interstate '76* a háttérképekkel kárpótolt a spártai egyszerűségű látványért. A 3D gyorsítók mai elterjedtsége mellett az *Interstate '82* nem szorul ilyesmire. Ez azt jelenti, hogy a helyszínek és a járművek ebben a részben sokkal dögösebben néznek ki. Bár a fegyverekre és a robbanásokra sem lehet panaszunk.



Az a lehetőség, hogy kiszállhatunk aktuális autónkból és bepattanhatunk egy teljesen másikba, kétségtelenül okos újítás, annak ellenére is, hogy szinte viccet csinál a járművek fejleszthetőségéből. A kocsiváltogatás képessége biztosítja azt is, hogy kipróbálhassunk mindenféle gépet, anélkül hogy igénybe kellene vennünk az instant-action játékmódot.



A kocsik nem túlságosan valósághű viselkedése és a leegyszerűsített károsodás-modellezés gyakorlatilag értelmetlenné teszik az egyjátékosos deathmatch opciót. Ráadásul csak egy maroknyi aréna közül választhatunk, és ezek közül is csak néhány alkalmas igazán autós csatározásokra. Néhány őrültebb látvány sem ártott volna.

relhető fegyverből való lövöldözés még mindig ugyanolyan klassz, mint az *Interstate '76* idejében volt. A folytatás tényleg a maximumot hozza ki az ötletből, mindent bevetve a kocsira bütykölt sokféle gépfegyvertől a nyomkövetős rakétákig és hasonlókig, nem is beszélve egy rakás James Bond-stílusú bigyóról, amik közé olyasmik tartoznak, mint a festékszóró spék, olajfoltok, lángszórók, nitro-gyorsítók és lökhárítóra applikált motorosfűrészek. Később, furcsa módon, még lézerek is feltűnnek, de ha meggondoljuk, hogy a játékban szerepel egy tipikus angol punk, Rank Dick – akit egy újabb Cristopher Walken-mániás szinkronszínész alakít –, és egy olyan pálya, ami a *Star Wars* lövészárkos jeleneteit parodizálja, világos, hogy ezt azért már nem kell komolyan venni.

Inkább dőljünk hátra, lépjünk a gázra és vágjunk neki a küldetéseknek, melyekben háromféle feladatunk lehet: védelmezés, pusztítás és egyszerű, A és B pontok közti cirkálás – mindegyikben rengeteg lehetőségünk nyílik a Creepers néven futó rosszfiúk irtására. Az ellenséges járművek megsemmisítésével juthatunk hozzá a kitűzött verdíjhoz, ami a fejlesztések megvásárlásához szükséges. Kezdetben nemigen van más a birtokunkban néhány könnyűgéppuskán kívül, az események előrehaladtával azonban elkezdhetünk beszerezni mindenféle extra kütyüt, elgondolkodhatunk automata-célzós lövegtornyok installálásán, valamint a kocsi teljesítményének és irányíthatóságának felpörgetésén. Ráadásul, az *Interstate '76*-tól eltérően itt már kiszállhatunk az autónkból és bármelyik gazdátlan járműbe bepattanhatunk, ezzel pedig lehetővé válik kipróbálni a különböző típusú verdákat, a tüzes sportkocsitól kezdve a hatalmas teherautókig.

Egy platónyi fegyver

A járművek viselkedése nagyon eltér egymástól (bár nem igazán realisztikus), ám azt is érdemes megjegyezni, hogy sokféleképpen lehet továbbfejleszteni őket. Egy teherautóra arzenálnyi gépfegyvert, rakétakilövőt, sőt, még egy radart is felszerelhetünk, miközben egy Mini stílusú kisautóra, örülhetünk, ha rá tudunk bütykölni egy géppisztolyt és némi extra páncélzatot.

A felfüggesztéshez és motorhoz hasonló dolgok felturbózása szintén befolyásolja azt, hogy mennyi hely marad az egyéb pluszok fogadására, vagyis előfordulhat, hogy választanunk kell például az elérhető maximális sebesség és egy olyan berendezés között, ami védelmet nyújt az elektromos kisülésekkel operáló fegyverekkel szemben.

Meglepően kiegyensúlyozott a rendszer, de az a tény, hogy nagyon egyszerű erővel megszerezni mások gépeit, megkérdőjelezi az egész koncepciót. Nagyszerű dolog felfejleszteni a kocsikat, de ha menet közben átülünk egy másikba, elveszik minden addig megszerzett felszerelés. Az ember azon veszi észre magát, hogy feljavított egy autót csak azért, hogy a mező közepén hagyja, amikor válságosra fordul a helyzet. Ráadásul az is tény, hogy bár most már kiszállhatunk és gyalog is közlekedhetünk, erre csak akkor kerül sor, ha kocsit váltunk vagy kézzel nyitjuk ki az ajtókat. Elméletileg el lehetne orozni az ellenfelek gépeit sétálgatás közben, de a gyakorlatban szerencsésnek érezheti magát az, aki öt másodpercig életben tud maradni a kocsiján kívül. Érthetetlen módon, az *Interstate '82*-ben olyan dolgokat is eltoltak, amik az első részben teljesen rendben voltak. Valami miatt a tervezők kihajították az ablakon az első részben használt részletes, karosszéria-zónás sérülési rendszert egy darab, egyszerű energiaszint-jelző kedvéért. Az előző rész legjobb tulajdonságai közé tartozott az, hogy megválaszthattuk, melyik elemét célozzuk meg az ellenséges járműveknek. Ennek kiiktatásával megszűnt a kifinomult harc legkisebb lehetősége is – a dolog még szembetűnőbbé válik egyrészt attól, hogy az MI vezette ellenfelek általában mindig a topon vannak, másrészt attól, hogy legtöbbször a legjobb stratégia simán tolatni és lőni az üldöző autókra.

Az is igaz ugyanakkor, hogy az ilyen hiányosságok nem igazán szembetűnőek a story mode-ban – az embert általában annyira lefoglalják a teljesítendő feladatok, és annyira elmerül az átlag feletti engine nyújtotta látnivalókban, hogy valójában nemigen ér rá a stratégia hibái miatt bánkódni. Ugyanez igaz a járművek – mint már említettük, a valósággal nem sok rokonságot mutató – vezetési sajátosságaira is. (Bár néha azért adódik néhány jó kis farolás és túlkormányzás.) Végső soron azonban mégis ezek a leegyszerűsítések teszik gyakorlatilag értelmetlenné az egyjátékosos deathmatch típusú meneteket. A multiplayer rajongók ugyan benevezhetnek a Capture the Trout és a Hot Potato elnevezésű játékokba (az utóbbiban egyébként egy bombát kell körbepasszolgatni, amíg az elkerülhetetlen be nem következik), de erősen kérdéses, meddig okoz élvezetet a dolog.

Világos, hogy az *Interstate '82* távolról sem tökéletes, és a problémák túlmennek pusztán a dögös zene hiányán. Valami miatt mégis anynyira vonzó a fegyver-autó kombináció, hogy a játék így is rengeteg izgalommal, borzongással és fékcsíkkal szolgál. Groove, Taurus és barátaik kitűnő társaságnak bizonyulnak, az új 3D engine pedig élvezetessé teszi a helyszínek felderítését, miközben az egyjátékosos story mode 40 extra küldetése kifejezetten szakít.

Így aztán, bár a világot nem fogja lángokba borítani, semmiképpen sem nevezhető újabb *Redline*-nak vagy *Carmageddon 2*-nek. Ezért pedig jobb, ha mindnyájan hálásak leszünk. **PCF**



Minden autós játékban van legalább egy „a kocsi áthasít az égen, mögötte elszabadul a pokol" stílusú jelenet. Az *Interstate '82*-ben számos ilyen akad.

Interstate '82

Activision | (1) 223 2770
www.activision.com

Ha csak úgy: P200, 64Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P266, modem, joystick vagy kormány

Napló

Driver	89%
Interstate '82	
Carmageddon 2	78%
Interstate '76	77%
Redline	74%

Pro és kontra

- ✓ A fegyveres kocsik még mindig jók
- ✓ Csúcs képregényszerű történet
- ✓ A grafika igazolja a koncepciót
- ✗ Önismétlő, problémás harc
- ✗ Csak a story mód szórakoztató

Vélemény

79%



Mindent a szemnek. Pillants bele egy igazán lenyűgöző RPG-be a szusi hazájából.

Final Fantasy VIII



Jaj, ne! A művészeti szerkesztő megint megtalálta a korsó fenekét.

Sokkolóan lineáris, tele van hardcore szerepjátékos cuccokkal, és úgy néz ki, mint egy elsietett PlayStation-töltelék. Akkor mégis mitől ilyen jó a közkedvelt japán őrület legújabb epizódja?

A sztori

A történet annyira eposzba illő, hogy nyugodtan kezdődhetne egy olyan *Csillagok háborúja*-szerű, űrben úszó szöveges intróval; a játék világát legalább annyira uralja a mágia, mint tudomány. Itt él Squall Leonhart, a Balamb Garden katonai akadémia kadétja. Az iskola felbérelhető kalandorokat képez, akiket SeeD-k néven ismernek. A tehetséges, de csökönyösen antiszociális Squall szándékosan elhárítja osztálytársai barátkozási kísérleteit, mégis kénytelen beállni egy csapatba, amikor sorsdöntő küldetésére indul. Belekeveredve a Galbadia elleni háborúba megtudja, hogy sötét erők állnak az ellenség stratégiájának hátterében, de felfedezi azt is, hogy a barátságot és a szerelmet nem is olyan könnyű kikerülni.



Istennő, kegyelmezz! Ez a csaj valószínűleg elég nagyokat tud ütni.

Na szóval, hol is kezdjük? Ez itt a sorozat nyolcadik része, ami kissé megkérdőjelezi a címben szereplő final (végső) szó jogosságát. Aztán itt van az a tény is, hogy az első hat rész még csak a közelébe sem szagolt a PC-knek. Csak a *Final Fantasy VII* jutott át élve, de kissé konzolos kinézettel, emiatt nem is fogyott túlságosan jól. Mindezek tetejébe a *Final Fantasy VIII* erősen támaszkodik az egyik legtöbbet átkozott szerepjáték összetevő, a karakter statisztika használatára, hogy meg se említsük a tökéletesen lineáris történetvezetés iránti elkötelezettséget – ráadásul a sztorit megpakolták terjedelmes jelenetekkel, melyekben semmi más dolgunk nincs, mint hátradőlni és figyelni az előre megírt dialógusok kibontakozását. Ja, és volt már szó arról, hogy négy CD-t foglal el, tele hosszú, előregyártott videobejátszásokkal? Vajon mi jöhet még?

Gyönyörűen elszúrva

Várj, még ne lapozz tovább! Mert igaz ugyan, hogy az eddig felsoroltak mind abba a kategóriába tartoznak, aminek általában nagy ívben való kikerülését szoktuk tanácsolni, ám a japán Square fejlesztőinek kezei között valami, valahol menet közben csodálatosan félresikerült, minek következtében az időtlen idők óta legjobb szerepjáték született meg. Igaz ugyan, hogy a *Final Fantasy VII* kapcsán is ilyesmiket írtak, és az is, hogy az akkori kritizáló megjegyzések erre a játékra ugyanolyan jól alkalmazhatók. Ma már azonban mégiscsak felvilágosultabb időket élünk, a szerepjátékok nagyobb népszerűségnek örvendenek, mint valaha, a *Final Fantasy VIII* is érettebb, mint az elődje, a szereplők és a látványvilág pedig valószínűleg sokkal könnyebben fog utat találni a PC-s játékosok szívéhez.

Alapjaiban a *Final Fantasy VIII* hasonlóan működik, mint a nyugati szerepjátékok, például a *Baldur's Gate* vagy az *Ultima*-sorozat. Kószálni kell a környéken, begyűjteni a létfontosságú információkat a barátságos lényektől, lenyomni a rosszfiúkat és megerősödni annyira, hogy a történet későbbi fejezeteiben felbukkanó még rosszabb fiúkkal is álljuk a versenyt. A *Final Fantasy* játékok igazából a felderítés megjelenítésének terén térnek el a megszokott iránytól. Ahelyett, hogy egyetlen nézőpontot alkalmaznának, a helyszínek általában mozdulatlan díszletként jelennek meg, és ezt a díszletet valamilyen iz-



A játék folyamán feltűnő extra GF-ek közül sokat harcban kell legyőznünk. A képen Diablo épp egy jó kis küzdelemhez készülődik.



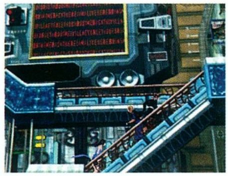
Szellemalakok gyülekezője A pángalaktikus gégepukkasztóhoz címzett fogadóban.



A sztori egyik fura epizódjában Squall és csapata eszméletét veszti, és ezzel kezdetét veszi Laguna, a harcos története. Kérdéses persze, hogy a két hősnek tulajdonképpen mi köze is van egymáshoz, de hát, aki keres, talál.



Míg a *Final Fantasy VII* szuperdeformált karakterekkel dolgozott, ez az epizód kissé óvatosabban bánik a mangás kinézettel.



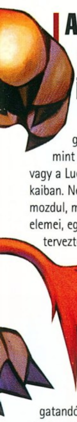
Vannak részek, ahol mindössze annyi a teendő, hogy Sqallt a képernyő egyik végéből a másikba juttassuk, de a dolog, különös módon, mégis jó.



Squallhoz legfeljebb öten csatlakozhatnak, de harc közben maximum hármat használhatunk fel közülük.



Bár a háttereket elég szépen kidolgozták, valamivel nagyobb felbontás azért nem ártott volna.



A játék egyedülálló stílusához képest a *Final Fantasy VIII* kidolgozása nem igazán tett jó benyomást ránk.

galmas szögből szemléljük, úgy, mint a *Resident Evil*-sorozat részeiben vagy a LucasArts újabb grafikus kalandjátékaiban. Néhány helyen az egész háttér elmozdul, máshol csak a környezet bizonyos elemei, egyes részeket pedig láthatóan úgy terveztek meg, hogy a poligonokból álló karakterek látványosan tudjanak ki-és berohanni a színpadon. Jól érezhető, hogy a tervezők moziszerű hatásra törekedtek. A filmes jellegzetességek érvényesülését elősegítendő és támogatandó a játék erősen történetközpontú, az alapvetően lineáris cselekmény kulcsjelenetek és előre megírt dialógusok során bontakozik ki. Természetesen, ettől kissé csökken az újrajátszások élvezetessége, de ezt bizonyos mértékben ellensúlyozza az elrejtett, titkos elemek sokasága – a *Final Fantasy VIII* PlayStationös változatát végigjátszók közül legtöbben még egyszer nekivágtak az útnak, csak azért, hogy olyan helyeket és dolgokat fedezzenek fel, amik elsőre elkerülték a figyelmüket.

Fantasy sziget

A játék mindezek mellett nagyszámú előre leforgatott filmanyagot tartalmaz. Az ilyesmi szinte mindig arra szolgál, hogy elterelje a figyelmet az ostoba tartalomról, de ebben az esetben végre teljesen jogos a használata. Először is, a legtöbb cut-scene jó szolgálatot tesz a történet továbbvitelében. Másodsorban pedig kétségtelenül ezek a számítógépes játékban valaha is látott legszebb jelenetek. A szereplők arca tükrözi érzelmeiket, mozdulataik tökéletesen emberszerűek, és a részletgazdagság egyszerűen lenyűgöző. Amikor néhány óra játék után elérünk a döbbenetes szépségű báltermi jelenethez, úgy olvadnak el a haszontalan és minden interaktivitást nélkülöző filmbevágások elleni érveink, mint jég a napon. A modern filmek trükkjeihez hasonlóan a cut-scene-ek tényleg javítanak és dobnak a játékon. Egyébként ez az egyik oka annak, hogy a *Final Fantasy VIII*-cal játszva olyan gyorsan függővé válik az ember – hajt előre a vágy, hogy megtudjuk, mivel állnak elő a Square rajzművészei a következő filmjelenetben.

Ahhoz viszonyítva, hogy a bejátszások mennyire pompásak és a játék stílusa menynyire egyedülállónak érződik, a kidolgozás nem igazán tett ránk jó benyomást. Bár a PlayStation-tulajdonosok már hónapok óta eksztázisban vannak a gyönyörűségtől, ha rápillantanak a saját verziójukra, mi sajnos nem leplezhetjük csalódottságunkat, amikor azt látjuk, hogy a játék teljes mértékben képtelen kihasználni gépünk extra lehetőségeit. Nem csak az a gond, hogy a kézzel festett hátterek kissé nyögvenyelősnek néznek ki, s hogy a harci jelenetek zavaros módon, teljes 3D-be váltanak és az ilyenkor megjelenő, leegyszerűsített, poligonos hátterek nem mindig egyeznek meg kézzel készített megfelelőikkel. Ennél sokkal többről van szó. Az irányítórendszert inkább gamepadre, semmint egérhez vagy billentyűzethez tervezték, a képernyőn megjelenő szövegek és menük is feleslegesen durvának, tolakodónak és akadályozónak tűnnek. Még egy normális kilépés opció sincs, ami azért mégiscsak sok. Az előre elkészített jelenetek teljes egészében kihasználják a PC-ben rejlő pluszlehetőségeket, de minden egyéb pontosan úgy néz ki és úgy is működik, mint a PlayStationös eredetiben. Ez pedig nem más, mint lustaság.

Hallgatásba burkolózva

Ráadásul, ahhoz képest, hogy a játék menynyire támaszkodik a párbeszédekre és a szereplők jellemzésére, a beszélgetős részek eléggé egyenetlen színvonalat hoznak. Összességében véve minden karakter jól kidolgozott, de a fordítás során a dialógusokból elveszett valami, és a sok, humorosnak szánt bemondás sincs igazán összhangban a játék alapvetően komoly hangvételével. Ja igen, a párbeszédek tényleg csak képernyőn megjelenő felirat formájában zajlanak. Beszéd egyáltalán nincs (igazából a zene se va- ▶



Helló, Daphne Pads vagyok, és minden *PC Format* olvasót szívesen beajánlanék újhullámos fodrászomhoz.

A (jég)terem buráját

A csaták túlélésének kulcsa, hogy olyan gyakran idézd meg a GF-eket, amilyen gyakran csak lehet. Meg persze az, hogy jó alaposan rugdosd meg az ellenfelek hátsóját.



A GF-es jelenetek feldobják a harcot. Itt Shivát idézzük meg, hogy bemutassa legjegesebb trükkjét.



A kamera körbejár, hogy a jégbomba pusztítását teljes nagyszerűségében adja vissza.



Az ellenség jégre kerül. És nem ám csak a hűtőszekrény hőfokán.



Ahogy a jég szilánkokra hasad, az ellenséges lény súlyos sérüléseket szenved.



▲ **Itt találkozik Squall először a Szépséggel. Bár a kibontakozó jelenet teljesen nélkülözi az interaktivitást, sok munkát fektettek a kettejük közt alakuló kapcsolat bemutatásába. Élvezet figyelni, mire képesek a Square művészei.**

▶ lami nagy dobás), és a feliratok megjelenése alatt a beszélők gyakran elvétik a mértéket – vagy nem látszik rajtuk a megfelelő érzelem, vagy túlzásba viszik a dolgot.

A kezdőknek ezenkívül meg kell birkózniuk a nyakatekert japán szerepjáték-konvenciók hatalmas tömegével, nem utolsósorban a harcok levezetési módjával, amit annyi szabály, opció és ok-okozati összefüggés irányít, hogy egyrészt a káoszkutatók jókat csemegézhetnének rajta, másrészt, ha épület lenne, bármelyik pillanatban összeomolhatna a saját súlya alatt.

A leírás és az online segítségkérés opció mindent megtesz azért, hogy érthetővé tegye a finomságok működését, de igazából csak úgy lehet rájönni, hogy mi az ördög is történik a képernyőn, ha leássuk magunkat a dolog mélyére és saját kezűleg próbáljuk ki a lehetőségeket. Néhány alkotóelem ismerős lesz azoknak, akik valaha is játszottak már hagyományos szerepjátékokkal – minden karakter birtokában van a szokásos erő-, mágia-, tapasztalat- és egyéb pontoknak. Szerezz tapasztalatokat a harcban, így szereplőd egyre magasabb szintre fejlődik, és az adott szinthez a tulajdonságai is igazodnak. Menet közben mágikus tárgyakat és varázsigéket is felhalmozhatsz – utóbbi megszerzésére a legjobb módszer az, ha harc közben „szipkázod el" az ellenféltől. Ezt érdemes is kihasználni – a játék elején kifizetődő keresni a harcot egyszerűen azért, hogy összeszedjük az alapvető támadó és gyógyító varázslatokat.

Ábrándok és zűrzavar



Bár a *Final Fantasy VIII* sok szempontból furcsán japán, a karakterek fejlődési módja a legjobb szerepjátékok mintáját követi. Pontosan az teszi annyira lebilincselővé, hogy szabadon erősíthetjük, fejleszthetjük és alakíthatjuk Squall és csapattársai tulajdonságait.



A különböző nézőpontok, és a grafikai stílusok közti váltogatás zavarosnak tűnhet, de nem lehet neheztelni egy olyan játékra, ami ennyire sikeresen keveri a szerepjátékot a történetmeséléssel. A lineáris struktúra és a beszéd hiánya pedig igazából nem számítanak.



A cut-scene-ek gyönyörűek, a Square fejlesztői mindent elkövettek annak bebizonyítására, hogy egy számítógépes játék legalább annyira alkalmas a történetmesélésre, mint egy film. Nagyon sok játékban a videojelenetek felesleges ballasztot jelentenek, de itt csak még valóságosabbá teszik Squall világát. Szemgyönyörködtetésből jeles.



A harci jelenetek sem szokványosak. Körökre osztva folyik a csata, de a Védőerők folyamatos megidézése miatt őrült, természetfeletti színkavalkáddá változik a dolog, bevetve minden grafikai trükköt, ami csak a nagykönyvben szerepel, hogy a varázslatok olyan káprázatosak, a lények pedig olyan félelmetesek legyenek, amennyire csak lehet.



Bár a játék hatalmas, mély és rabul ejtő, vannak gyenge pontjai is. Az egyenletes grafikai stílus hiánya közepesen idegesítő, a szöveg hangos verziójának hiánya viszont csalódást keltő. Néhányan úgy találhatják, hogy a harci részek túlságosan támaszkodnak a GF-ekre, míg a normál fegyvereket belepi a por.



Figyelembe véve, hogy a játék PlayStation-változata Japánban majdnem egy éve jelent meg, az ember azt gondolná, volt elég idő átszabni a PC erősebb hardverére. Ám a fejlesztők kísérletet sem tettek az egeres irányítás lehetőségének kihasználására, nagy felbontású hátterek vagy érzékenyebb menürendszerek kidolgozására.

Mágikus praktikák

Hasznos lehet csatába bocsátkozni az először látott teremtménytípusokkal is, gazdag forrásai lehetnek a szokatlan bűvigéknek. Mivel a harc körökre osztott – azt azonban, hogy mikor következik egy adott szereplő, egy mérőskála dönti el, ami az idő múlásával újratöltődik, vagyis bizonyos mértékig valós idejű elemek is szerepet kapnak –, ha úgy döntünk, hogy „szipkázni" szeretnénk, ki kell hagynunk egy lehetőséget arra, hogy kárt okozzunk az ellenfélben. A túlélés kulcsa kétségtelenül az, hogy jókor „szipkázzunk", gyógyítsuk csapatunk tagjait és támadjunk. Ez így relatíve egyszerűnek tűnik, de ott vannak még a GF-ek, őket is bele kell kalkulálni az egyenletbe. A GF a Guardian Forces (Védőerők) rövidítése, és erős elementállényeket takar, akiket meg lehet idézni, hogy súlyos csapást mérjenek az ellenfelekre. Kezdetben csak néhány szerepel közülük, de összesen 20 fajtájuk létezik, mindegyik a saját képességeivel és statisztikáival. Néhányukat útközben szedjük fel, másokat csatában kell legyőznünk ahhoz, hogy alávessék magukat az akaratunknak. Mivel mindegyik GF egyéni tulajdonságokkal, sőt, saját tapasztalatpontokkal rendelkezik, hamarosan ugyanolyan értékes részei lesznek tarka csapatunknak, mint a némileg emberszerűbb tagok.

Noha a GF-ek nagyszerűek a harcban, és támadó mozdulataikkal sokkal nagyobb károkat okozhatnak, mint a hagyományos fegyverek, de eltart egy darabig, mire megidézzük őket és amíg a kör végén eltűnnek, tehát ha újra harcba akarjuk küldeni GF-einket, szükségszerűen ismét jöhet az idézés. Mindennek ellenére, harci képességeik a csúcsát jelentik az elementáris erők jéghegyének, a GF-ek ugyanis létfontosságú elemei a *Final Fantasy VIII* mágikus rendszerének. A hetedik részben szerepelt az úgynevezett Materia, amivel a karakterek képességeit lehetett felturbózni. Itt maguk a Védőerők használhatók hasonló célra. A GF-ek hozzácsatolhatók vagy hozzáköthetők az egyes szereplőkhöz – még kompatibilitási statisztikák is vannak, szóval kifizetődő a megfelelő GF-et a megfelelő hőshöz társítani –, ami egyedi módon változtatja meg és tornázza fel az adott karakter statisztikáit. Az idő múlásával minden GF elsajátít új képességeket, ami tovább erősíti a hozzájuk csatolt szereplőt.

Angolna a fogkrémes tubusban

A karakterek által összegyűjtött varázsigék természetüknél fogva mágikusak, tehát ezeket is társítani lehet, ami ismét csak felpörgetheti az adott hős tulajdonságait, és együtt tud működni támadási és védelmi képességeivel. Ha kitapasztaljuk, melyik tulajdonság melyik varázsigével működik együtt a leghatékonyabban, viszonylag gyenge figuráknak is nagy lökést adhatunk. Ezenkívül, akkor is érdemes eljátszani a varázslatokkal, amikor rábocsátjuk őket az ellenfelekre. Minden karaktertípusnak megvannak az erősségei és gyengéi, amik jelentősen befolyásolják azt, hogy mekkora kárt tud okozni az ellenfelekben. Mint már mondtuk: ok, okozat és kutatásra is érdemes káosz.

A helyzet az, hogy ha az ember már átlátja a rendszert, legalább annyira erőteljes-



Ez a pasi éppen arra készül, hogy megcsókoljon. A szádon! Húzz be neki egy tisztességeset.



Hát itt meg mi történik? Mintha ez a fickó éppen egy szellemekkel teli cserjésen vergődne keresztül.



„Hhhuuuúúúúú!" Ennek a kísértetnek tervei vannak veled – és a lelkeddel.

Sínen vagyunk

A Final Fantasy VIII legjobb részei azok, ahol az interakció hátborzongató grafikai effektekkel és előre elkészített filmjelenetekkel keveredik. A vonatrablás kiváló példa erre.



Squall és a SeeD csapat tagjai egy „vonat tetején futkosós" jelenetet mutatnak be a *Mission Impossible*-ből.



Ahogy egyik vagon tetejéről a másikra ugrálnak, a kamera némileg dinamikusabb nézőpontra vált.



Vissza oldalnézetbe, ahogy Squall leereszkedik, kezdetét veszi egy játék-a-játékban rész, melyben hősünk deaktiválja a kódokat.



Amikor elkészül, a vagonok szétválnak – ezt ismét egy cut-scene jeleníti meg. Szeretnivaló.

nek és élvezetesnek találja, mint amennyire különösnek. Azzal, hogy megválaszthatjuk, mit mihez társítunk, hogy GF-einket végigvezethetjük a megszabott fejlődési útvonalakon és még a fegyvereket is feljavíthatjuk, lehetőségünk nyílik arra, hogy teljesen egyéni megközelítést alkalmazzunk a játékban. Bár a történetet már előre megírták, de azt, hogy a szereplők miként változzanak az események során, teljes egészében mi döntjük el.

És eljő amaz utolsó nap

Az egyetlen igazi bajunk a *Final Fantasy VIII* harci rendszerével, hogy a GF-ek annyira bika erősek, hogy a küzdelem minden egyes alkalommal a Védőerők újbóli és újbóli megidézésévé degradálódik. A varázsigék és fegyverek használata hatékonyság szempontjából általában a közelükbe sem ér, még akkor sem, ha kihasználjuk azt a lehetőséget, hogy a gombnyomások időzítésével jelentősen meg lehet növelni a rombolóerőt, vagy ha élünk a Limit Break opcióval az ütőerő megnövelése érdekében. Ez végső soron egy cseppet feleslegessé teszi az előbb emlegetett rugalmasságot és komplexitást. Bár az is igaz, hogy egy GF megidézése sokkal látványosabb annál, mint amikor Squall Gunblade-je vagy egy másik kézifegyver lesújt, tehát annyira azért nem érdemes kritizálni a dolgot.

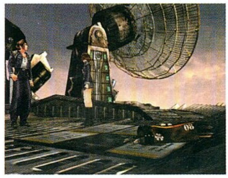
A csaták mostani megjelenítését világok választják el az előző rész által használt stílustól. A hátterek és szereplők poligonos ábrázolása nem túlságosan kiemelkedő, szinte minden akciót olyan fényhatások kísérnek, amik általában csak a Jelenések könyvének érdekesebb jeleneteiben fordulnak elő. Szipkázzunk el egy varázslatot valamelyik ellenféltől, és a képernyő ragyogásba burkolózik,



A *Final Fantasy VIII* az előre megrajzolt hátterek és valós idejű karakterek sikeres összeházasításáért ötöst érdemel.



A kamera itt egy kommunikációs torony tetejére közelít, ahol Squall és barátai éppen egy ellenséges kapitánnyal szemeznek.



A kamera a szerszámostáska belsejére közelít, ahonnan a csavarkulcs éppen kiesni készül, a háttér pedig a zuhanást követve mozdul el.

> **A föld megremeg, szikrák pattognak, lények alakulnak át, a világ erői életre kelnek – közben a kamera ide-oda cikázik.**

idézzünk meg egy GF-et, és máris olyan csúcsszuper képsor jön, mintha legalábbis a Világok háborúját figyelnénk modern akciófilm változatban. A föld megremeg, szikrák pattognak, lények alakulnak át, a világ erői életre kelnek, miközben a kamera ide-oda cikázik. Olyan, mintha John Woo rájött volna arra, hogyan kell repülésre bírni a felvevőgépet. Az igazat megvallva, ezek a részek annyira jók, hogy az ember valószínűleg sohasem unja meg őket, még akkor sem, ha 15 másodpercig kell néznünk ezeket minden egyes alkalommal, amikor megidézünk egy GF-et.

Az eddigiek alapján a mérleg leginkább a megjelenítésbeli hiányosságok és a tervezési gikszerek irányába látszik billenni. A *Final Fantasy VIII* azonban – bár a kifogások jogosak – veszélyesen közel kerül a mestermunka státushoz. Kategóriája többi tagját lehagyva úgy fogja hámba a történetmesélés erőit, hogy az eredményre csak a lenyűgöző szó használható. Ahogy az ember végigköveti Squallt kadétkodásán és kiképzésén, aztán az első SeeD küldetésen, s ahogy szemtanúja lesz első találkozásának Edeával, a boszorkánnyal, nos, hirtelen azon veszi észre magát, hogy tényleg aggódik a fickóért, útitársaiért és az őket kísérő GF-ek maroknyi seregéért. Elismeréssel kezd adózni a Square fejlesztőinek azért, hogy ilyen jól kidolgozott főszereplőt teremtettek, olyat, aki kezdetben nem túl szimpatikus, de a kalandok előrehaladtával egyre bölcsebbé és érettebbé válik. Végül pedig arra is rájövünk, hogy a statisztikákra alapozott harc és a történetközpontú kalandjáték itt alkalmazott ötvözése a legjobb módszer arra, hogy mindkét világ legélvezetesebb elemei egy játékon belül szerepelhessenek.

Szóval, pokolba az okoskodással, vesd bele magad a *Final Fantasy*-féle üzletmenetbe – lehet, hogy a végén azon kezdesz majd gondolkodni, hogy az interaktív mozi végső soron nem is olyan rossz dolog. Bár ezt a felfedezést nem igazán szerencsés belekiabálni a világba, a *Final Fantasy VIII* határozottan a kivétel és nem a szabály ezen a fronton.

Ha igazán őszinték akarunk lenni, be kell látnunk, hogy a szerepjátékok *Final Fantasy VIII*-ra jellemző furcsa, japán megközelítési módja nem fog tetszeni mindenkinek; még néhány RPG-rajongónak is meggyűlhet a baja a játékstílusok, tálalási módok és különös történetmesélő módszerek megfelelő arányú keverésére erősen törekvő programmal. Nem véletlen azonban az sem, hogy gigantikus siker lett a PlayStation-tulajdonosok körében mind Japánban, mind másutt.

A *Final Fantasy VIII* grandiózusabb és lebilincselőbb, mint a PC-s játékok voltak mostanáig – és ettől csak még lenyűgözőbb. A pénzünkért egy igazi nagyágyút, rengeteg extravaganciát és pokolian sok élveznivalót kapunk.

Láss neki most azonnal – ki tudja, mire kijön a kilencedik rész, talán megtalálod még a legelrejtettebb, legtitkosabb helyet is. PCF



Ó! Nicky Wire! Írj nekünk néhány szép dalt!

Final Fantasy VIII

Squaresoft/Eidos — (1) 461 5733
www.eidos.com

Ha csak úgy: P200, 32Mb, 4x CD-ROM
Ha tényleg: P300, 64Mb, 16Mb 3D gyorsító

Napló

Final Fantasy VII	93%
Ultima 9: Ascension	91%
Final Fantasy VIII	
Baldur's Gate	86%
Septerra Core	80%

Pro és kontra

- ✓ Abszolút masszív
- ✓ Igazi szerepjáték
- ✓ Kiváló sztori és stílus
- ✓ Látványos harc
- ✗ Összecsapott átdolgozás

Vélemény

89%



Elég gyakran találkozunk csapdákkal és más akadályokkal, de legtöbbjük – mint ez a tüzes rostély is – jó időzítéssel és megfelelő sebességgel kicselezhető.



Mindhárom kasztnak megvannak a maga sajátos előnyei és hátrányai, melyek a játék során meg is mutatkoznak – így aztán a *Nox* szinte a végtelenségig játszható.

Nox

Egy kis apróság, amivel átvészelheted a pokoli várakozást a *Diablo 2* megjelenéséig...

A FELERÉSZBEN GAUNTLET STÍLUSÚ ARCADE darabolós, felerészben szerepjáték elemeket felvonultató *Diablo*, a Blizzard egyik büszkesége nagy sikert aratott néhány évvel ezelőtt, a siker titka pedig az egyszerű, de lebilincselő játékmenet és a kitűnő multiplayer opció volt.

Ahogy a régóta várt folytatás megjelenésének időpontja közeledik, hirtelen felbukkant egy izmos vetélytárs is, a Westwood legújabb üdvöskéje, a hihetetlenül jól játszható és élvezetes *Nox*.

A kettő összehasonlítása elkerülhetetlen, azon egyszerű oknál fogva, hogy a *Nox* és a *Diablo* szinte teljesen egyformák alapvető designjukat tekintve. Miután megválasztottuk hősünk kasztját, rögtön fejest ugorhatunk az események közepébe (nem kell hosszadalmas karaktergenerálási procedúrán keresztülmennünk), az eseményeket pedig harmadik személyű, izometrikus, a főszereplőt a középpontba állító nézőpontból figyelhetjük. A játék valós időben folyik, főként egyszerű mutass-rá-és-klikkelj típusú egeres irányítással, amihez néhány gyorsbillentyű járul – ezek elég jól jönnek, ha veszélyes helyszíneket derítünk fel, vagy szörnyeket aprítunk szét és sütünk ropogósra.

Ráadásul a *Nox* nemcsak általános természetében hasonlít a *Diablo*-ra. A két játék szerkezete is számos egyezést mutat, kezdve azon, hogy a három kaszt tagjai más-más maximális értékkel rendelkeznek a karakterek négy tulajdonságát tekintve, egészen addig, hogy a fegyverek és védőfelszerelések lassan elhasználódnak és rendszeresen javításra szorulnak. Az azonban, hogy a *Diablo* és a *Nox* annyira hasonlítanak egymásra, hogy bármelyik *Diablo*-rajongó szinte azonnal elsajátíthatja a *Nox* kezelését, egyáltalán nem jelenti azt, hogy teljesen egyformák lennének. Bár a *Nox*-nak valószínűleg nem a legerősebb oldala az eredetiség, van benne néhány teljesen egyéni ötlet, és a két játék között adódnak jelentős különbségek is.



A *Nox* világa tele van érdekes helyekkel, és rengeteg felfedeznivalót kínál.



Másodlagos küldetések teljesítésével is értékes felszerelésekhez, új varázslatokhoz juthatunk.

Szép vagy, szép vagy...

A *Nox*-ot a *Diablo*-tól megkülönböztető dolgok közül az első és legszembetűnőbb a grafika. Ahogy arra számítani lehetett, a *Diablo* megjelenése óta a processzorok, a memória és a grafikai technológia területén történt fejlődés miatt a *Nox* sokkal vonzóbb kinézettel dicsekedhet. A játék világának minden elemét nagy képzelőerővel és szívderítő részletességgel dolgozták ki, tucatnyi finom ecsetvonással, alaposan kihasználva a megvilágításban és hasonlókban rejlő lehetőségeket.



Lenyűgöző, mennyire odafigyeltek a részletekre, a helyszíneket pedig úgyis muszáj felderíteni.

Az általunk alakított szereplőt és a *Nox* világának többi őshonos lakóját ügyes grafika, nagyon szép és egyenletes animáció jel-

A sztori

A Westwood *Nox* című játéka az azonos nevű világban játszódik, mágiával átitatott környezetben, melyet egykor szétdúlt a gonosz Necromancerek elleni háború. Most, hosszú béke után, az utolsó Necromancer meg merte kockáztatni a visszatérést, azzal a szándékkal, hogy visszaállítsa népe hatalmát, és rabszolgasorba döntsön mindenki mást. Ehhez meg kell kaparintania egy gömböt, amit a mi világunkba helyeztek át, megakadályozandó, hogy a hozzá hasonló rusnya lények rátegyék a kezüket. Amikor azonban magához szólítja a gömböt, a varázsige véletlenül az általunk alakított szereplőt találja el. Most már nekünk kell megkaparintanunk a golyóbist, hogy véget vessünk a sötét praktikáknak...



A *Nox* pályák (fejezetek) sorozatából áll, és mindegyiken teljesíteni kell a feladatokat ahhoz, hogy továbbléphessünk.

Fantasy a csúcson – vagy a szakadékban?



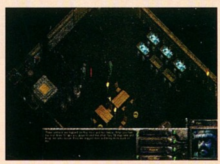
Azonnal megragadja az embert a *Nox* könnyen elsajátítható kezelése és részletes grafikája. A játék minden eleme gyönyörűen kidolgozott és finoman animált.



A vonzó külső alatt rengeteg kellemes ötlet és finom ecsetvonás bújik meg. A legjobbak talán a különböző kasztokra jellemző speciális képességek.



A játék világa tele van kifinomult részletekkel. Az ajtókat például el lehet barikádozni a bútorokkal, a tüzet pedig eloltható, ha vizeshordókat dobálunk bele.



Sajnos, nem igazán mozoghatunk szabadon, mivel a játék cselekménye eléggé lineáris. Ráadásul, a cél végső soron mindig ugyanaz – felderíteni és ölni.



A megtalált varázslatok azonnal bekerülnek varázskönyvünkbe – több mint 80 varázslat van a játékban, melyek közül sokat csak egy-egy kaszt tagjai használhatnak.



Néhány szörny még halála után is veszélyes marad. A Trollok például mérges gázt eresztenek ki magukból, amikor összecsuklanak.



Harcospalántaként első feladataink egyike, hogy megtisztítsuk ezt a kertet a gyümölcsszedők életét megkeserítő denevérektől.

lemzi, a méretük pedig az egészen apró denevérektől és patkányoktól a melák trollokig és a későbbi részekben felbukkanó, még ezeknél is nagyobb szörnyekig terjed. Adjuk hozzá ehhez a szédítő varázslatok széles skáláját és a választható 640x480-as, 800x600-as vagy 1024x768-as képernyőfelbontást, és máris előttünk áll egy kifejezetten csinos játék.

Talán a legfontosabb részlet – legalábbis a játékmenet szempontjából – a *Nox* által használt látómező-rendszer, vagyis az, hogy azok a területek, amiket a szereplő nem láthat, sötétben maradnak. Ez növeli a játék feszültségét, mivel sohasem lehetünk teljesen biztosak abban, mi vár ránk a következő sarkon túl, így tehát a felderítés sokkal izgalmasabbá válik.

Egyszerűen bűbájos

Bár a látványvilág terén mutatkozik a legszembetűnőbb eltérés a *Nox* és a *Diablo* között, távolról sem ez az egyetlen különbség. A legfontosabb ugyanis a játék struktúrájának mássága, az, hogy nagyon világos története van, amely végigvezet minket a *Nox* teljes világán, föld felett és föld alatt – éles ellentétben a *Diablo* egy szál városával és katakombájával. A helyszínek változatossága miatt az izgalom sohasem lanyhul, és az egyes fejezetekben (pályákon) kapott fő feladat mellett jó néhány kisebb küldetést is találhatunk és teljesíthetünk utunk során.

A három kaszt tagjai más-más utat járnak be a játék során, és a *Nox* különböző vidékeiről indulnak útjukra. Végső soron mindhárom esetben nagyjából ugyanazokat a helyeket kell felkeresnünk, de a sorrend és a ránk váró nehézségek különböznek egymástól. A kasztokra jellemző játékstílusbeli különbségekkel kombinálva, ez jelentősen növeli a *Nox*-on eltölthető időt.

A kasztok terén egyébként a *Nox* megint csak fejlesztett a *Diablo* koncepcióján. Bár a Harcosok (Warriors) és a Varázslók (Wizards) alapvetően eléggé hasonlítanak *Diablo*-s megfelelőikre, mindkét esetben találunk néhány okos újítást is. A Harcosok speciális (és nagyon hatékony) harci technikákat sajátítanak el, ahogy egyre magasabb szintre jutnak, míg a Varázslók képesek mágikus csapdák teremtésére és elhelyezésére, amik egymás után három, előre kiválasztható varázslatot sütnek el, ha működésbe lépnek. A legeredetibb azonban a három közül a Bűbájosok (Conjurers) szerepeltetése. Amellett, hogy bőrpáncélt viselhetnek és egy nagy husánggal fejbevagdoshatják a szembejövőket, szép számú varázslat is a rendelkezésükre áll, és ők az egyetlenek a játékban, akik íjat használhatnak. De a legjobb a Bűbájosokban az, hogy megbabonázhatnak és megidézhetnek szörnyeket, hogy az oldalukon harcoljanak – egyszerre akár négyet is irányíthatnak, a méretüktől függően –, és Bombázókat is kreálhatnak, egyfajta mobil mágikus csapdát, melyet a saját energiája mozgat, és amely maximum három, előre kiválasztott varázslatot bocsáthat a célpontjára.

Többszemélyes csonkoló

Az itt felsorolt speciális képességeket sokféleképpen használhatjuk ki, és ezek szavatolják azt is, hogy minden kasztnak meglegyenek saját előnyei és hátrányai. Ezek leginkább multiplayer játékban érezhetők, ahol a *Nox* nem kevesebb mint öt opciót kínál, köztük a capture the flaget (szerezd meg a zászlót) és egyéb csapatrendszerű módokat. Az eredmény eszetlenül gyors és élvezetes játékmenet lett, ami miatt az ember azután is visszavisszatér a *Nox*-hoz, ha már mindhárom kaszttal végigjátszotta.

Így aztán a *Nox* – bár nem fog díjakat nyerni eredetiségével, lévén alapvetően a *Diablo* feljavított és kibővített változata – nagyon jól kidolgozott és hihetetlenül élvezetes játéknak nevezhető, amire érdemes benevezni. A komoly szerepjátékosok számára talán kissé kiábrándító lesz egyszerűsége és lineáris cselekményvezetése miatt, de akik élvezték a *Diablo*-t – és ők azért sokkal többen vannak –, a *Nox*-szal igazán nagyot markolhatnak. **PCF**



A kisebb filmbevágások a fő játékképernyőn jelennek meg – itt például egy nagy varázsló menti meg bőrünket klassz villámaival egy rakás szörny karmai közül.



Nem minden csapda veszélyes – ez a tűzfal kívánságunk szerint aktiválódik, a bosszantó zombik elhamvasztására pedig ez a legmegfelelőbb eszköz.

Nox	Napló		Pro és kontra	Vélemény
Ⓚ Electronic Arts Ⓣ (1) 351 3078	Silver	90%	✓ Gyors, szórakoztató, lebilincselő	85%
Ⓘ www.ea.com	Diablo	90%	✓ Gyönyörű, részletgazdag grafika	
Ha csak úgy: P200, 32Mb, Win 95/98	Fallout	86%	✓ Jó néhány kitűnő ötlet	
Ha tényleg: P300, 64Mb, 16Mb videokártya	**Nox**		✓ Kiemelkedő multiplayer opció	
	Crusader No Remorse	78%	✗ Lineáris és nem túl eredeti	



A Valkyrie Studios fejlesztői mindent megtettek azért, hogy igazán eredeti japán RPG-t hozzanak össze, olyat, ami nem fel-alá rohangáló, extraminiszoknyás kiscsajokról szól.

Septerra Core: Legacy of the Creator

A sztori

A Mindscape legújabb játéka különös és egyben különleges világba kalauzol el minket, mely hét rétegből vagy gömbhéjból – kontinensből – áll, amelyek a titokzatos Mag körül forognak. A legendák szerint a Teremtő készített egy kulcsot, melynek segítségével Septerra népe egy napon hozzáfér majd a Mag sötét titkaihoz. Amikor Marduke, a Teremtő fia, egyetlen közvetlen leszármazottja elindul, hogy magának szerezze meg ezt a hatalmat, Maya, az alázatos, előkelő fiatal lány olyan események közepén találja magát, amelyek meghatározzák majd világának és világa lakóinak további sorsát.



Vajon Maya béget? „Én soha" – nyerít fel Maya. Ha ha ha ha ha! Ha.

A Valkyrie Studios fejlesztői megpróbálják a Kelet valódi ízeit belevinni a PC-s RPG-k műfajába. Nem, nem a disznóherére gondoltunk.

Hosszú évek óta az RPG-k alkotják a japán játékipar gerincét. Amíg a szerepjátékok csillaga Európában és Amerikában rapszodikusan emelkedik és süllyed – néha úgy tűnik, teljesen kihuny –, Japánban folyamatosan emelkedik a népszerűségük. A sikeres sorozatok hűséges követők hadait toborozzák, a népszerű sagák új részeinek megjelenése pedig kiemelt eseménynek számít a játékosok naptárában, amit hatalmas médiaérdeklődés és hisztéria kísér az elkötelezett gamerek részéről.

A japán RPG-k azonban sok szempontból eltérnek a többségünk által ismert PC-s RPG-ktől. Néhány különbség kulturális természetű – vagyis a manga és a japán animációs művészet témáiból és stílusából fakad –, de jó néhány a platformok különbségére vezethető vissza. Ha játékokról van szó, Japánban mindenki a konzolos gépekre gondol, ez pedig nagy hatással van RPG-ik designjára.



Jó néhány ellenséggel találkozol majd a *Septerra* világán átvezető úton. Nyírd ki mindet!

A korai konzolos gépek technikai korlátainak következtében a kezelőfelületek és a játékok rendszere általában véve egyszerűbb, ha nem is a funkciókat, de a formát tekintve, és a történet, a cselekmény és a szereplők sajátosságai sokkal fontosabb szerepet kapnak. Az eredmény általában valahol félúton van az általunk RPG-nek és kalandjátéknak nevezett dolgok között.

Az igazat megvallva, stílus és megközelítés szempontjából a japán szerepjátékok annyira különböznek nyugati társaiktól, hogy csak nagyon keveset dolgoztak át angol (és egyéb európai) nyelvre, azt a hagyományos meggyőződést vallva, hogy úgysem értenénk belőlük semmit. Most azonban változni látszanak a dolgok, leginkább a Square PlayStationön, és ami még fontosabb, PC-n is nagy sikert aratott *Final Fantasy VII* játékának köszönhetően. A japán RPG-kből származó ötletek és elgondolások egyre több PC-s szerepjátékban tűnnek fel, a *Septerra Core: Legacy of the Creator* pedig megteszi a következő logikus lépést.

Ahelyett, hogy egy létező japán RPG-t dolgoztak volna át, a Valkyrie Studios fejlesztői teljesen új játékot teremtettek a műfaj konvencionális elemeiből. Az eredmény, ha nem is hibátlan, de nagyon jól játszható és élvezetes lett.



Azon kívül, hogy szétvernek és lelőnek, számos ellenségnek különleges képességei is vannak.

Szép új világ

Ami a hitelességet illeti, a *Septerra Core*-ral semmi baj sincs – a játék szinte rabszolgai alázattal ragaszkodik a japán RPG-k műfaji szabályaihoz és stílusához. Septerra világa egyedi és különös, de a high-tech science fiction és a hagyományos fantasy elemek keveredése tipikusan jellemző a japán RPG-kre, csakúgy, mint a játék rendszerének alapvető természete és a kezelőfelület is. Az előbbi meglehetősen egyszerű, a japánok által annyira kedvelt tapasztalatpontokra és tudásszintekre épült, felvonultatva jó néhány szemrevaló fordula-

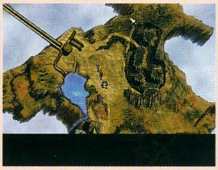
Megmenteni a világot... Vajon rászolgált?





✓ Kétségtelen, hogy a Septerra Core legnagyobb erőssége a képzeletgazdag és jól kidolgozott alaptörténet. Leginkább ez teszi vonzóvá a játékot – a sok fordulat és meglepetés miatt egyben ez legélvezetesebb összetevője is.

✓ A játék világának egyedülálló szerkezete is vonzó. Mindegyik gömbhéjnak vannak saját stílusai és jellegzetességei, és ahogy egyre közelebb jutunk a Mag-hoz, egyre izgalmasabb dolgok és egyre nagyobb kihívások várnak ránk.





✓ A lebilincselő történetet és a nagy képzelőerővel megalkotott világot egyszerű, ihletett és könnyen átlátható játékrendszer fogja keretbe, emellett pedig kapunk még néhány igazán szép grafikát és speciális effektust is, főleg a harci jelenetekben.

✗ A japán konzolosokra jellemző stílusnak egyetlen igazi hátránya van: a lineáris játékmenet – a történet egyes részei között általában csak egyféleképpen tudunk előrehaladni, ami kevés teret hagy az újfajta megközelítési módok vagy agyafúrt tervek számára.



A játékrendszer egyszerű és könnyen átlátható, de adódik néhány élvezetes apróság is – speciális képességek és támadási módok –, amiket minden szereplő el tud sajátítani, ahogy fokozatosan egyre magasabb szintre jut.

tot. Az utóbbi talán még egyszerűbb, s bár a *Septerra Core*-t egérrel kell játszani, ugyanolyan jól – és egyszerűen – működne egy joypaddel is.

Az egyszerű megközelítés számos előnnyel jár. A *Septerra Core* sokkal gyorsabban megtanulható, mint a legtöbb PC-s RPG, ráadásul, a puritán kialakítás miatt jobban koncentrálhatunk a játék világának felfedezésére és megismerésére, a szereplőkre és a történet fokozatos kibontakozására.

A *Septerra Core* pont ebben érheti el a legmagasabb pontszámot. A mese nemcsak okosan van megszerkesztve, de magával is ragad. A főszereplők megformálása – beleértve az általunk irányított vegyes csoportot, a különböző fontos szövetségeseket és ellenfeleket, akikkel találkozunk – kitűnő, habár kissé sablonos, de így legalább pontosan tudni lehet, kit milyen szándékok vezetnek. A történet ügyesen vonja be az embert a játék világának történelmébe és mitológiájába, tényleg olyan, mintha részévé válnánk az igazán eposzi méreteket öltő cselekménynek, amiben a hagyományos értelemben vett jó és rossz közötti határvonalak izgalmasan elmosódnak.

Huxley panasza

A *Septerra Core* gyakorlati megformálását és a megjelenítést tekintve is jól muzsikál. A grafika mindenhol vonzó, bár a főszereplők animációja hajlamos elég gyatra lenni, és a manga, valamint a japán rajzfilmstílus hatása is egyértelmű. A hanghatások megfelelnek a célnak, anélkül hogy bármikor különösebben kiemelkedők vagy rosszak lennének.

> **Ahelyett, hogy egy létező japán RPG-t dolgoztak volna át, a Valkyrie Studios fejlesztői teljesen új játékot teremtettek a műfaj konvencionális elemeiből.**

Sőt mi több, a játék – láthatóan egyszerű megformálása ellenére – kifejezetten okos, a harc különösen gusztusos. Az összecsapások valós idejű és körökre osztott elemek kombinációjából épülnek fel – a rendszer mindenkinek ismerős lesz, aki játszott a *Final Fantasy VII*-tel. Minden szereplőnek van egy akcióképesség-mérője, mely az idő múlásával egyre nagyobb értéket mutat – a szükséges idő a karakter sebesség statisztikájától függ –, ha pedig elér egy bizonyos szintet, a hős véghezviheti az adott cselekedetet. A dolgot érdekesebbé teszi, hogy minden mérőnek három szintje van, és ha hagyjuk feltöltődni a magasabb szintekre, erősebb támadásokat vihetünk végbe, vagy különleges képességeket használhatunk. Így aztán folyamatosan taktikai döntéseket kell hoznunk, hogy lassú, de kemény csapást mérjünk-e, vagy csapjunk le gyorsan és próbáljuk meg kiütni az ellenfelet, mielőtt cselekedni tudna?

A nagy mennyiségben és változatosságban felbukkanó rosszfiúk mellett, a *Septerra Core*-ban a másik fő akadályt a különböző rejtvények gördítik az utunkba. Ezeket vagy hagyományos grafikus kalandjáték stílusban, a szükséges tárgy megtalálásával és használatával oldhatjuk meg, vagy azzal, hogy a megfelelő emberrel a megfelelő témáról beszélünk, a legtöbbször azonban kombinálni kell a kettőt. A feladványok megoldása nem igényel különösebb szellemi erőfeszítést, de néhányhoz jó sokat kell utazni egyik helyről a másikra, hogy megtaláljuk a keresett személyt vagy tárgyat, máskor pedig az a lényeg, hogy megfelelően állítsuk össze a csapatunkat.

Te jószágú Atyaúristen!

Sajnos azonban a *Septerra Core* sem mentes a hibáktól, és ezek nagy része – eléggé ironikus módon – a konzolos játékok ihlette designnak köszönhető. A legbántóbb valószínűleg a történet szigorúan lineáris természete, ami számos helyzetben túl kevés cselekvési szabadságot enged. Sőt, ha leragadunk egy bizonyos résznél, nem mehetünk tovább, hogy megpróbálkozzunk valami mással – addig kell kísérleteznünk, amíg ki nem találjuk, mit kell tenni ahhoz, hogy a történet folytatódjon. Mivel a történet és a cselekmény alkotják a játék magját, és mindkettő nagyon jól kidolgozott, a dolog sokkal bénább is lehetne annál, mint amilyen.

Ennél sokkal idegesítőbb a játékmenet



A játékrendszer egyszerűségéhez illeszkedve a felszerelést is minimalizálták.

meglehetősen ismétlődő természete. Gyakran kell harcolnunk, s bár a kivitelezés szép, hosszan nyújtózkodó szakaszok vannak, ahol ugyanazt a szörnytípust kell kivégeznünk ugyanazzal a módszerrel egy csomószor egymás után, ami idővel aztán kissé unalmassá válik.

Végül pedig ott a játék csökönyös ragaszkodása a konzolos stílushoz, ami szintén fárasztó lehet egy kicsit. A fejlesztők jobban és többféleképpen is kiaknázhatták volna a PC nagyobb memóriájában és egyszerű adattárolási képességeiben rejlő lehetőségeket. Nincs például jegyzetfüzet vagy napló funkció, márpedig ennyi helyszín és szereplő mellett könnyedén megfeledkezhetünk fontos részletekről.

Mindezektől függetlenül a *Septerra Core: Legacy of the Creator* nagyon élvezetes és jól játszható. A japán konzolos RPG-k kedvelői azonnal otthon érezhetik magukat és nagyszerű szórakozásra számíthatnak, csakúgy, mint a változatosságra vágyó RPG-rajongók. A játékrendszer egyszerűsége tökéletes bevezetővé teszi az RPG-k világába, főleg a grafikus kalandjátékok kedvelői számára. Lehet, hogy a vérbeli egyjátékosos RPG-k jövőjét a japán és nyugati ötletek ötvözése jelenti – a *Planescape: Torment* bizonyosan ebbe az irányba mutat –, de a *Septerra Core* ettől még hihetetlen élvezeteket ígér. **PCF**

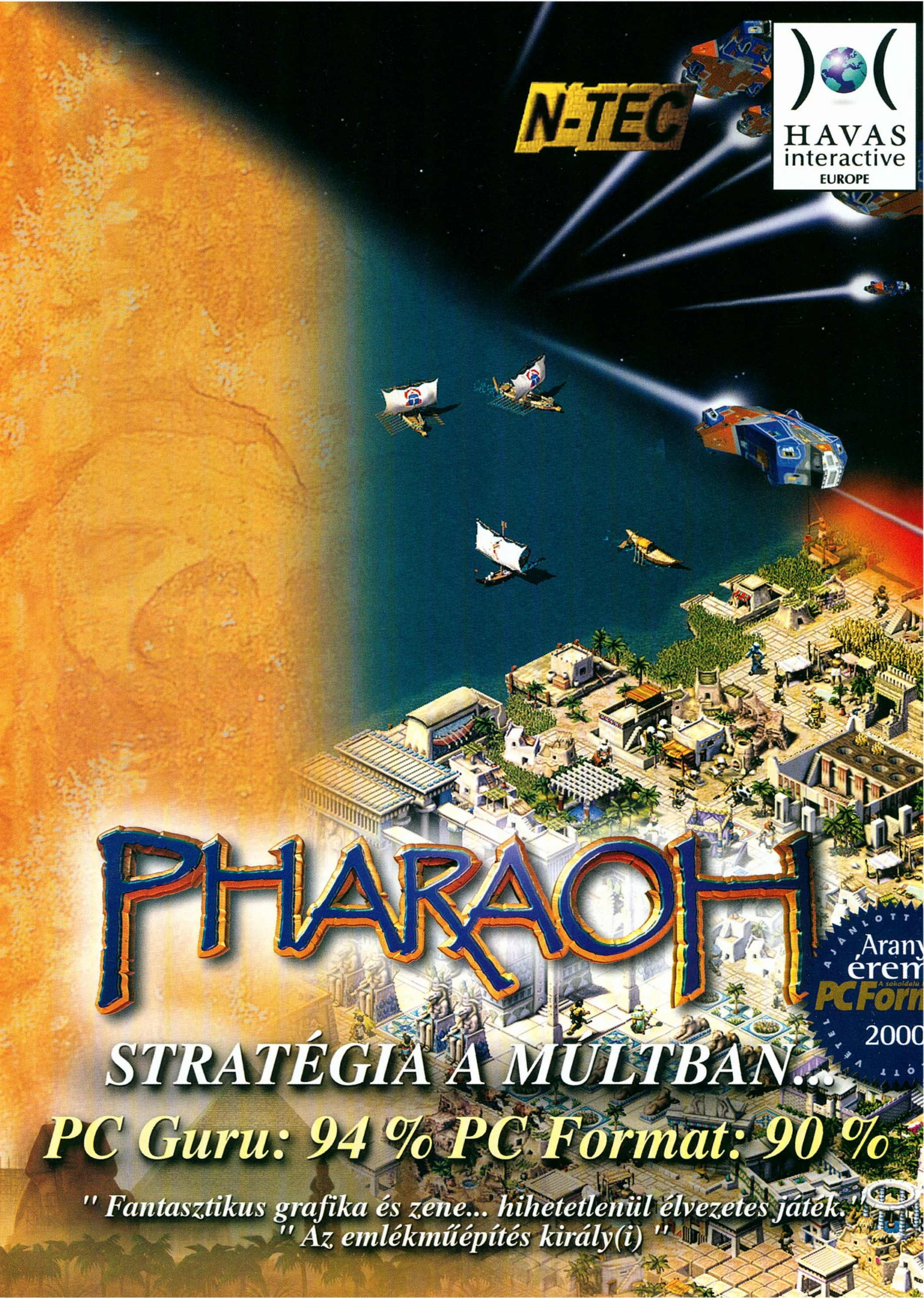
Septerra Core: Legacy of the Creator 8 990 Ft

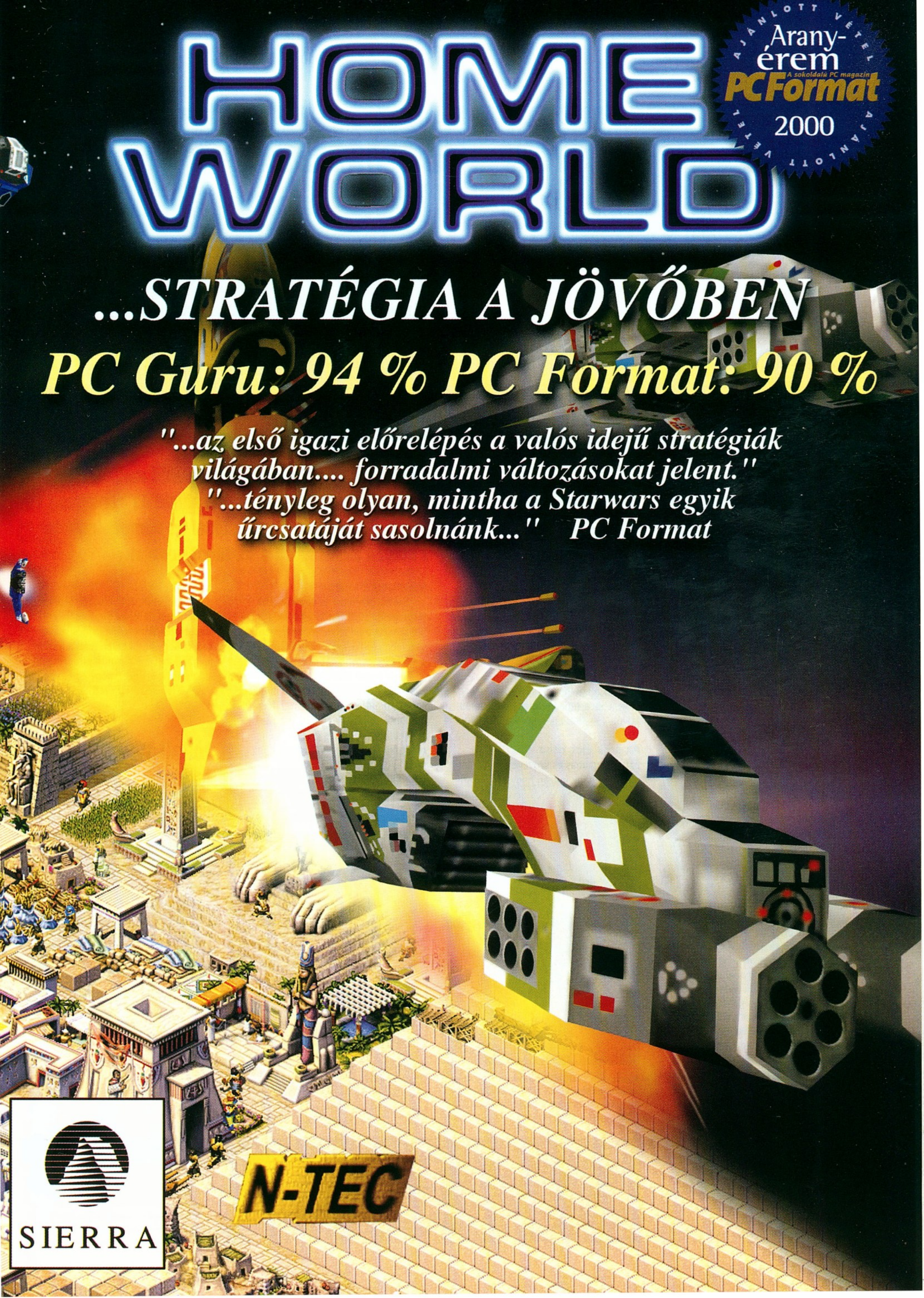
Mindscape
www.valkyriestudios.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: P266, 64Mb

Napló	
Silver	90%
Final Fantasy VIII	89%
Planescape: Torment	89%
Fallout 2	84%
Septerra Core	

Pro és kontra
- ✓ Jól megszerkesztett történet
- ✓ Változatos világ
- ✓ Érzékeny kezelőfelület
- ✓ Könnyen átlátható
- ✗ Túlságosan egyszerű és lineáris

Vélemény
80%


N-TEC
HAVAS
interactive
EUROPE
PHARAOH
Arany
érem
2000
STRATÉGIA A MÚLTBAN...
PC Guru: 94 % PC Format: 90 %
" Fantasztikus grafika és zene... hihetetlenül élvezetes játék."
" Az emlékműépítés király(i) "


HOME WORLD
Arany-érem
A sokoldalú PC magazin
PC Format
2000
AJÁNLOTT VÉTEL
...STRATÉGIA A JÖVŐBEN
PC Guru: 94 % PC Format: 90 %
"...az első igazi előrelépés a valós idejű stratégiák világában.... forradalmi változásokat jelent."
"...tényleg olyan, mintha a Starwars egyik űrcsatáját sasolnánk..." PC Format
N-TEC
SIERRA

Planescape: Torment



▲ Ne várj holmi varázsgyűrűt vagy csodakardot, a *Torment* minden természetfölötti tárgya teljesen egyedi.

Az Interplay és a Black Isle Studios már korán benevezte versenyzőjét az év szerepjátéka címért.



A játék során végig lenyűgöző a grafika, különösen a mágikus effektusoknál.

A BALDUR'S GATE-TEL AZ INTERplay és a fejlesztő Black Isle Studios felállította magának a mércét. A rajongók és a kritika is nagy tetszéssel fogadta a programot, 1998 egyik legsikeresebb szerepjátéka lett, sőt, azoknak is bejött a számításuk, akik az Infinity Engine-t vették alapul. Most megérkezett a *Planescape: Torment*, amely felveszi a versenyt a kiváló elődděl, sőt, saját jogán is méltó a figyelemre. Nemcsak egy második *Baldur's Gate*, hanem igazi egyéniség.

Búcsúzz el Tolkientől

Jó néhány stílusjegy választja el a *Torment*-et nemcsak a *Baldur's Gate*-től, de a legtöbb PC-s fantázia szerepjátéktól is. A legfontosabb és legnyilvánvalóbb a környezet. Éles az ellentét a *Baldur's Gate* Elfeledett Királyságának magasröptű és meghitt környezete, valamint a *Torment* csillagközi univerzumának a Black Isle művészei és programozói által megálmodott, élettől duzzadó, mozgalmas világa között.

Attól a pillanattól fogva, hogy egy hullaház hideg tepsijén térsz magadhoz, egy új, ismeretlen világban találod magad, ahol bármi lehetséges – minden álmod és rémálmod valóra válhat.

A környezet megváltoztatása magával hozta egyszersmind a stílus megváltozását is. A *Baldur's Gate* egyszerű csihi-puhija helyett a *Torment*, a legjobb japán szerepjátékokat követve, a *Final Fantasy*-sorozat mintájára, sokkal inkább a cselekményre és a jellemekre koncentrál. Feladatod, hogy felfedezd saját énedet ebben a bonyolult és veszélyes világban, amelybe belecsöppentél, és amely igazi elmélyülést és nem kevés leleményt kíván egy ügyes és magabiztos játékostól.

Ellenségeid és szövetségeseid jellemzése is kitűnő, és a nagyszámú párbeszédek is mind nagyon élvezetes stílusban íródtak. A beszélgetés különösen fontos a játékban, szinte épp annyi időt töltesz a beszéddel, mint felderítéssel vagy harccal, és éppolyan halálos lehet, mint egy párviadal. De maga a történet is olyan megragadó, hogy te is sokkal szívesebben ragadod meg, mint a porszívót.



Kalandozásaid során sok ilyen helyes kis természetfölötti és csodálatos lénnyel találkozol majd.

Az örök élet titka

Ezt az izgalmas és szövevényes cselekményt néhány igazán nagyszerű grafika, a *Baldur's Gate* egyszerűsített interfésze és az AD&D játékok ügyes trükkjei támogatják. Egy halhatatlan hőst kezelni az AD&D szabályai szerint nem túl egyszerű dolog, de a *Torment* nemcsak, hogy látszólag minden erőfeszítés nélkül sikerre vitte a dolgot, még azt is elérte, hogy aktív résztvevőként befolyásolhatod a mesét.



Az eszközsor helyett ilyen lebegő ablakban olvashatod az utasításokat, amely a képernyő jobb oldalára kattintva hívható elő.

Egy új, ismeretlen világban találod magad, ahol bármi lehetséges – minden álmod és rémálmod valóra válhat. Cselekedeteiddel és döntéseiddel te magad alakíthatod a történet vonalát.

Cselekedeteiddel és döntéseiddel ténylegesen alakíthatod a történet fonalát. Lehetsz akár szívtelen, kegyetlen gazember, és fel fogod fedezni, hogy a múltad mennyi sötét titkot rejteget.

Vagy legyél inkább önzetlen és erényes, és egész másképp alakul mind sorsod, mind maga a történet. Ilyen módon a *Torment* nemcsak, hogy hihetetlenül lenyűgöző és élvezetes élményt nyújt, hanem esélyt is ad egy valódi szerepjátékra, amit eddig kevés PC-játék tudott elérni.

A bonyolult, többrétegű történet halhatatlan hőséhez hasonlóan, e PC-s szerepjáték játékosának sincs semmi kedve, hogy egyszerűen lefeküdjön és meghaljon. De ha a műfaj iránti igény csak annyit ért is el, hogy egy ilyen minőségű játék születhetett, már megérte.
PCF

A sztori

A *Torment* kezdetén egy hatalmas, középkori hullaház hideg tálcáján éledsz fel, és halvány sejtésed sincs, hogy hol, mikor és ki vagy. Gyorsan rájössz, hogy halhatatlan leszel, és visszanyerheted az emlékezetedet is, de erre az egyedüli esélyed, ha felfedezed azt a különös és félelmetes világot, amelybe kerültél, és amelyet istenek és démonok népesítenek be.



A *Torment* több helyszínen játszódik, amiket fel kell fedezned. A térképen mindig követheted, hogy hol jársz.

Kaland a köbön



Az első dolog, ami megragad a játékban, a környezet egyedisége. A *Planescape* univerzuma egészen más, mint a többi hagyományos szerepjáték fantáziadús környezete. A *Torment* a legmesszebbmenőkig kihasználja egy különös, de ugyanakkor csodálatos, lüktető új világ megteremtése során kínálkozó számtalan lehetőséget.



A játék igazi ereje azonban a megfelelő arányban adagolt pozitív és negatív jellemvonások alapján formálódó történetben van. Karaktered keresése közben feltett kérdéseid révén egyre jobban belebonyolódsz a történetbe, ahol tucatnyi természetfölötti és csodálatos teremtménnyel találkozhatsz, akik a múltad megfejtésében próbálnak segíteni.

Planescape: Torment

Interplay (1) 351 3078
www.interplay.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 4Mb grafikus kártya
Ha tényleg: PII 266, 64Mb

Napló		Pro és kontra	Vélemény
Silver	90%	✓ Kiváló cselekmény és dialógus	89%
Ultima Online	90%	✓ Egyedülálló, hangulatos világ	
Planescape: Torment		✓ Nagyszerű, részletes grafika	
Baldur's Gate	86%	✓ Rugalmas játékszerkezet	
Fallout 2	84%	✗ Különböző apró hibák	

Football World Manager 2000



Azt tervezed, hogy kirúgod őket augusztusban? Inkább építs magadnak egy új sportcsarnokot.

„Ki lesz a menedzser?" – Ez az a kérdés, amire minden gyengélkedő focicsapat elnöke félve gondol. Nos, mi biztosan lehetnénk. Főleg, ha a menedzsment annyira egységes, mint itt.

SOKFÉLE KÖZHELLYEL ILLETTÉK MÁR a focit, dicsérték is, szidták is, de annál többet nem szoktak kapni a játékosok, mint hogy „Szép volt, fiúk." Igaz volt ez a *Football World Manager* tavalyi, első professzionális évadának bemutatkozására is. De mégis, mennyire volt szép? Most mindenesetre a 2000-es változatot teszteltük, ami a korábbinál taktikusabbnak, erősebbnek és bölcsebbnek mutatkozott. De mik a kilátások erre a szezonra?

Jól lenne egyet dumcsizni, de figyelni és cselekedni még bölcsebb. És ezt minden újoncnak tudnia kell. Pontosan ez történt ezzel a játékkal is a fejlesztés során. A korábbi játék jól játszható, sőt, lebilincselő volt, de néhány dolog nem működött kifogástalanul. Nem tudtad például, hogy hol kell keresni a fontos információkat. A *Football World Manager 2000*-ben a képernyőt alaposan átdolgozták, így most egy kattintással könnyen megtalálhatsz és elolvashatsz minden fontos tényt és statisztikát, amire csak szükséged lehet. Valóban, szinte túl egyszerűnek, már-már unalmasnak is mondható a dolog, akárcsak a Windowsban: játék közben elég kattintanod az egér jobb gombjával, s a lehető legegyszerűbben eljuthatsz bárhová, ahová csak akarsz.

Nem minden a külcsín

Hacsak nem vagy egy kibírhatatlan, elkényeztetett fiúcska, és nem egy popsztárt vettél feleségül, tudod hogy a külső nem minden. Kemény meló nélkül ritkán lehet elérni valamit, és ez így van a *Football World Manager* esetében is. Ha például összehasonlítjuk az *FA Premier League Manager 2000* bájaival, egy kicsit csalódásnak tűnik, különösen a mérkőzéseket nézve. A játékot kétségtelenül feljavították néhány kevésbé kiszámítható jelenettel (az előzőben már az akció kezdetén látni lehetett, hogy melyik csapat fog gólt rúgni), de a karót nyelt fickók mozgása még fényévnyire van a többi menedzser-szimuláció gördülékeny animációitól. Ám a kevésbé csillogó külső máz alatt egy élvezetes futballmenedzser szimulációt találsz.

Gyorsíts!

A másik dolog, ami nagyon felbosszantott minket az előző változattal kapcsolatban, hogy a hétről hétre bővülő információk feldolgozása rengeteg időt igényelt. Ez azt jelentette, hogy mindaddig tétlenségre voltál kárhoztatva, ameddig a géped át nem rágta magát a világ minden sarkából származó eredményeken.

Ez a játék már jóval gyorsabb a tavalyi változatnál, de még mindig túl sokat ültünk ahhoz képest, hogy mennyit játszottunk. Azért ez már elviselhető, és szerintünk te is értékelni fogod ennek az élvezhető játéknak a kihívásait. Jelenlegi formájában valószínűleg nem fogja elvinni az Év Ligajátéka címet, de a *Football World Manager 2000* holtbiztos tipp Európában.

Ahogy a korábbi válogatott, Mick Lyons mondta: „Ha nem lenne futball, mi, focisták nagyon csalódottak lennénk." Hát van itt egy jó módszer, hogy enyhítsék egy kicsit a csalódottságukat.

PCF

A karót nyelt fickók mozgása még fényévnyire van a többi menedzser-szimuláció gördülékeny animációitól.

Magasságok és mélységek





✓ Van egy kedvenc osztrák csapatod? Akkor jó, mert itt akár menedzselheted is őket, ha kedved van hozzá. A játékban 70 ország különféle csapatai szerepelnek (néha ugyan csak a két felső osztályból). Itt aztán van választék. Elképesztő.

✗ Ez egy eredményjelző tábla, de nézzünk szembe a tényekkel, nem túl izgalmas, ugye? Aggodalomra semmi ok, pálcikajátékosok futkosása helyett koncentrálj inkább a mérkőzések eredményeire. Mi is ezt tettük, és egész jól szórakoztunk.



Nem kell sokat foglakoznod a pénzügyekkel. Csak nehogy eladósodj!



Tartsd a szemed az utánpótlás játékosokon, hiszen a jövő sztárjai innen kerülnek ki.

A sztori

Ez a második legjobb a futballmenedzser szimulációk kétségkívül hosszú sorában, amely megkísérel a bajnoki címre méltó csapatot találni. Az előző játék, bár összeszedett és egységes volt (bármelyik európai ligacsapattal játszhattál), de őszintén szólva, hiányoztak azok a kis trükkök, amelyek elvitték volna a játékot a középszerűből szédítő magasságokba, amikor már el is felejted, hogy egy asztalnál ülsz a gép előtt. Nos, a milleniumi kísérlet vajon jobb lesz?



Küldd ki a kémeket, meglesni a másik csapat játékosát, hogy aztán jelentsenek neked.

Football World Manager 2000

Ubi Soft (1) 353 1898
www.ubisoft.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, Win95/98
Ha tényleg: P450, 64Mb

Napló

Ultimate Soccer Mngr	86%
Football World Manager 2000	
Premier Manager 99	80%
Champ Manager 3	79%
FA Prem League Mngr	73%

Pro és kontra

- ✓ Rengeteg csapat
- ✓ Kezelhető nehézségek
- ✓ Életszerű átigazolási rendszer
- ✗ Még mindig lassú
- ✗ Érdektelen meccsek

Vélemény

81%

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Turkáló

Kollégánk mindent megtesz, hogy spóroljon. Legutóbb az Ecserin kötött ki, remélve, hogy ott még olcsóbban tud játékokhoz jutni. Szó, ami szó, egy pár programon meglátszik ez a színvonal.

WarCraft 2: Tides of Darkness

Ⓕ Blizzard Originals Ⓘ www.blizzard.com Ⓣ (1) 262 2309

Divatos szörnyek a PC-s játékok történetében: az orkok. S ha ezek a furcsa teremtmények valójában soha nem is léteztek, zöld testükkel, agyaraikkal és bizarr „hajzatukkal" még az extrém divattervezők manókenjeit is megszégyenítik. Nem akarunk sokat időzni a divatszakmánál, de van okunk feltételezni, hogy Calvin Klein fizikailag rosszul lenne, ha meglátná a „He-Man-stílusú" szerelést, amibe a játékosok itt beburkolták magukat. De félre a lidérces göncökkel, a *WarCraft 2* ritka gyöngyszem a stratégiai játékok mezején. Az ötletes játékvezetés hagyományos eszköztárát bőségesen felhasználja, felépítheted itt a főhadiszállást, előőrsöket állíthatsz, és jöhet a támadás középkori módra. De mindezt az „arany középútnak" megfelelő mértékben találod meg. Legalábbis a srácok imádják. Máris internet-fenomén lett belőle. Szóval, ha még nincs *WarCraft 2*-d, azonnal rohanj venni egyet, mert ez az egyik legjobb stratégiai játék mostanában.



Vigyázat! Kék és zöld orkveszély! Nincs túl nagy esélye itt az emberi fajnak, nem igaz?

PCFormat Vélemény 84%



A Kétfejű Nagyfiú a Sétáló Konzervdoboz ellen. Nem is igazi verseny. A Kétfejű lehengerlő. Ahogy ők mondják: „Jobb ma két fej, mint tegnap egy, a konzervdobozokat pedig inkább hagyjuk."

Frogger

Ⓕ Hasbro Interactive Ⓘ www.hasbro-interactive.com Ⓣ (1) 223 1500

Már a játék címén elkezdtünk vitatkozni. Mert ki, vagy mi is lehet az a „frogger"? Valaki, aki a zöld „béka-szörnyeteget" akarja elpusztítani? Esetleg maga kétéltű barátunk? Azt a tényt is meg akartuk vitatni, hogy napjaink egy új arcade-klasszikusával van-e dolgunk. Ami azt illeti: a hülyeség klasszikusával. Régi darab, de mi személy szerint nem a remekművek között tartjuk számon. Azért további jó próbálkozást, Hasbro!

Szóval, egy 3D-s buli, a hagyományos módon: ugrálhatsz egyik tavirózsa szirmáról a másikra, valószínűtlen helyzetekben, valószínűtlen utakon keresgélhetsz mindenfélét, ami nyilvánvalóan érdektelen egy béka számára.

Alapvetően csak az a kérdés, hogy bele akarsz-e bújni egy dülledt szemű kétéltű bőrébe, anélkül hogy a leghalványabb esélyed volna arra, hogy a királykisasszony megcsókol. Vagy inkább egy kissé izgalmasabb sztorira vágysz? Ahogy mondani szokták: a döntés a te kezedben van.



Hopp, itt egy tavirózsa. Most megvagy.



Eredeti környezetvédő játék. A fejlesztő máris nyert egy hangszórót a zöldektől.

PCFormat Vélemény 72%

Hedz

Ⓕ Hasbro Interactive Ⓘ www.hasbro-interactive.com Ⓣ (1) 223 1500

Ugye boldogult gyerekkorodban te is gyűjtögettél mindenféle vicik-vacakot? Lehet, hogy csak matchboxot, esetleg kártyanaptárat (a vízálló többet ér), mindenesetre féltőn őrizgetted, és igyekezted gyarapítani a gyűjteményt, egészen addig, amíg kamaszodván, megfogtad és kivágtad a hosszú évek munkáját a szemétbe, mondván, hogy már nagyfiú vagy ezekhez a dedós dolgokhoz. A *Hedz* valami hasonlóról szól, a játékban fejeket kell gyűjtögetned, amelyekre a különböző szörnyűséges akciókban lesz szükséged.

Szóval, ha megszerezted azt a bizonyos Disney matricát (ezt azért nem gondoltad komolyan, ugye?), esetleg a Kalasnyikovot, csak nem tetted tönkre néhány perc alatt? Vagy haza sem mentél, mielőtt porrá nem lett, és még az albumba sem tudtad beragasztani? Ezt nem feltételezzük. És ami azt illeti, maga a gyűjtögetés sem lehetett ennyire idegesítő tevékenység, sőt, még ilyen kellemetlen játékot és nézhetetlen grafikákat sem kellett hozzá elviselni. Azt hiszem, felhagyunk a gyűjtögető életmóddal, ha ez idáig fajult. Nem kell valakinek egy majdnem teljes készlet, alig használt, antik érmegyűjtemény?

PCFormat Vélemény 45%



A játék nagy részében ide-oda ugrálunk egy vérszagú arénában, de a dolog nem túl izgalmas. Ami azt illeti, inkább bekennénk magunkat lekvárral, és beleülnénk egy hangyabolyba.

Screamer 2

Ⓕ Sold Out | Ⓘ www.sold-out.co.uk | Ⓣ (1) 359 0576

Volt korábban egy kollégánk, akiről kiderült, hogy dilis. Eszetekbe ne jusson utánozni, még ha imponál is, amit csinál. Képes például a kezéből petárdákat indítani, és más hasonló veszélyes dolgokat. Ő nevezte el a *Screamer* első változatát *Screamer 1*-nek, és vajon mi lett a második változat címe? Meg fogtok lepődni: *Screamer 2*. A program egyébként semmi különös. De vigyázzatok, az autósport még a PC-n sem veszélytelen! Komoly ujjkárosodást lehet szerezni, a függőségről nem is beszélve! Tapasztalataink szerint többeket kezelnek a számítógépes játékok okozta függőség miatt. Túl sokáig ne lógjatok rajta! Bár, a sokféle jármű és a jól átgondolt arcade stílus miatt igazán nagyszerű kihívással állnak szemben a virtuális pilóták.

A képernyő osztott üzemmódban is használható, ezt a csemegét mostanában sajnos gyakran nélkülöznünk kell, pedig így jól követheted a magad és barátod állását, ha ketten játszotok. Ügyes.

PCFormat Vélemény 86%



Az osztott képernyőn jól látszik mindkét versenyző. És csak egy gép kell hozzá!

Red Baron 2

Ⓕ Sierra Originals | Ⓘ www.sierra.com | Ⓣ (1) 262 2309

Manfred Albrecht von Richtofen. A vörös báró. A német légierők parancsnoka volt, aki 80 győzelmet jegyzett az I. világháborúban, mielőtt egy ausztrálokkal vívott légicsatában le nem lőtték 1918-ban.

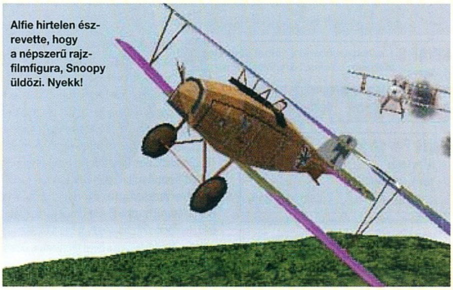


A légi cirkusz egy kicsit kevésbé biztonságosra sikerült, mint ahogyan tervezték.

Most itt az alkalom, hogy te is beülj egy biplánba, gépfegyverrel a kezedben. Hurrá!

Persze, nem feltétlenül kell Richtofen vörös gépével szelned az eget. Átveheted a brit légierők irányítását, és választhatsz egy helyes kis zöld biplánt, az jól passzol a környezethez. Legjobb persze, ha vadászrepülőbe szállsz, hiszen, ne feledd, hogy mindent kínosan precízen modelleztek, és az egész fantasztikusan élethű. Ha már sokszor repültél életedben, meg fogsz lepődni ezeknek a korabeli gépeknek az esetlenségén. Nincs szükség arra, hogy átrágd magad a kezelési útmutatón, mert könnyen kezelhető a játék.

PCFormat Vélemény 81%



Alfie hirtelen észrevette, hogy a népszerű rajzfilmfigura, Snoopy üldözi. Nyekk!

PC Format A sokoldalú PC magazin

Tippek & Taktikák

Ne hagyd, hogy elkapjon a harctéri idegesség, inkább vessünk együtt egy pillantást a stratégiai lövöldözősök legújabb nemzedékére.

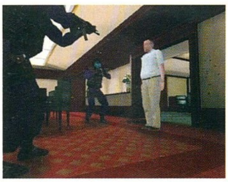
Az orvlövészet specialistái

SWAT 3
Ⓕ Sierra
Ⓘ www.sierrastudios.com
Ismertető: *PCF5* **Vélemény:** 87%

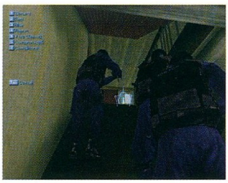
Delta Force 2
Ⓕ Nova Logic
Ⓘ www.novalogic.com
Ismertető: *PCF5* **Vélemény:** 84%

Spec Ops 2
Ⓕ Ripcord Games
Ⓘ www.specops2.com
Ismertető: *PCF5* **Vélemény:** 72%

Az igazság az, hogy a Quake teljesen tönkrevágta a játékok világának ezen szegletét. De tényleg, komolyan. Mielőtt az id mesterműve megjelent volna, boldogok voltunk, ha sikerült végigtaktikázni magunkat a nagyszámú elődön. A multiplayer csaták is leginkább a rejtőzködésről és leselkedésről szóltak, nem olyan tömegmészárlásra kihegyezett fiesztták voltak, mint napjainkban. Mindezek következtében aztán, ha valaki újoncként lép ki a vadonatúj taktikai lövöldözősök harcmezőire, sokkal valószínűbb, hogy golyót kap a fejébe, mintsem hogy ő legyen a helyi terminátor. De ennek immár vége! Itt az ideje elmélyedni a hadviselés rejtelmeiben!



Ezt a fickót fejbe kell durrantani, látszik, hogy csak a fegyverek nyelvén ért.



Így ni. Ezek hárman most előremennek és találkoznak a sorsukkal, ha végeztek, jöhet a saját belépőnk.



A SWAT3 tagjai a behatolás legizgalmasabb pillanataiban is tudnak időt szakítani egy kis kongázásra.



Szereld fel magad alaposan, mielőtt akcióba lendülnél, még akkor is, ha a következő feladat láttán egy Barbie is kacajra fakadna.

SWAT 3

Hogy 3? Rohan az idő a verziószámoknál. De hát három a magyar igazság. Kiemelkedő rendőrös-lövöldözős, bár így hirtelen nem ugrik be túl sok hasonló, amik közül kiemelkedhetne. Na mindegy, mindenesetre nem a legegyszerűbb, tehát mielőtt belekezdenénk a túszmentő akciókba, néhány dolgot jó lesz alaposan megfontolni. Először is figyeljünk a helyszínre. Próbáljunk meg a kiiktatandó terroristák fejével gondolkodni. Ha a helyükben lennénk, hol rejtőznénk el? Óvatosan derítsük fel a gyanús területeket, és amikor csak lehet, használjuk puskánk távcsövét, hogy minél jobban megismerjük a húsdarabolás leendő helyszínét. Vagy ha ez nem tetszik, hát küldjük be az egyik csapattársat – az ő bőre sokkal olcsóbb, mint a sajátunk. Fontos megjegyezni, hogy ha nem látjuk tisztán a dolgokat, kihajolhatunk a sarkokon a numerikus billentyűzet tetején található [/], [*] és [-] gombok lenyomásával. Ez a technika nagyon jól alkalmazható rettenthetetlen bajtársak háta mögött rejtőzködve is – kuporodjunk le, hajoljunk ki hirtelen és eresszünk el néhány sorozatot az ügyeletes Mr. Maffiózó felé. Mivel az általunk irányított szereplő a legfontosabb az egész szakaszból, soha, semmilyen körülmények között ne menjünk be elsőnek. Küldjük előre a többieket, hogy felderítsék a terepet, mielőtt berontanánk és telepumpálnánk ólommal a rosszakat. Egyet pedig soha ne feledjünk: első az óvatosság, mert ez itt maga a dzsungel.

Kapd má' le őket, Józsikám!

A letartóztatás technikája alapvető fontosságú a *SWAT 3*-ban. Bár elég szórakoztató, igazából nem a legszerencsésebb módszer fejbedurrantani minden szembejövő gyanúsítottat. Ehelyett sétáljunk a közelükbe és néha csapjuk rá a [7] gombra, felszólítva őket, hogy dobják el a fegyvert, rakják fel a praclijukat, meg minden ilyesmi. Ha nem engedelmeskednek, ezennel határozottan felhatalmazunk mindenkit arra, hogy golyót eresszen minden elképzelhető testrészükbe, de ha véletlenül megtennék, amit kérünk, legjobb lesz, ha lenyomjuk a [8] billentyűt, hogy átkapcsoljunk letartóztatási módba és bilincsbe verjük őket. Hosszú távon mindenkinek jobb lesz így.



Nem muszáj lelőni mindenkit, aki elénk kerül – próbálkozzunk inkább a bilincsekkel.

Delta Force 2

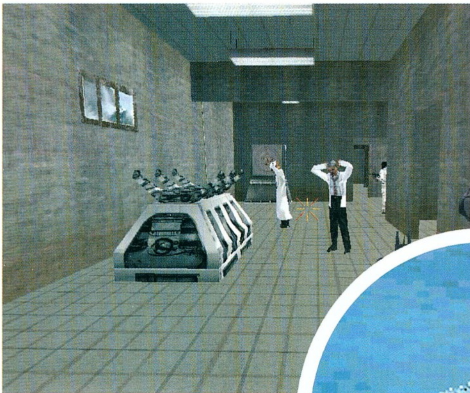
A fű jó dolog, ezt egy percre se feledjük. A küldetések többségében magasra nőtt, dús vegetáció tenyészik, tehát húzzuk be a fejünket és igyekezzünk láthatatlanok maradni. Ha a pázsittól nem látjuk a célpontokat, a következők közül választhatunk: felegyenesedhetünk, leadni egy lövést vagy körülnézni, további célokat keresve, mielőtt bevetnénk magunkat egy fa, épület vagy hasonló mögé, fedezéket keresve. A *Delta Force 2*-nek van egy olyan szerkezeti hibája, melyet a javunkra fordíthatunk: az egyes pályákon az ellenfelek mindig ugyanott vannak. Ez a változatlanság azt jelenti, hogy kifejezetten muszáj felderítés közben néhányszor meghalni ahhoz, hogy kita-

SWAT 3 cheatek

Szóval stratégiai tanácsaink elolvasása után még mindig zöldfülűként vergődsz? Dobd be ezeket a csalásokat, és változz át harcedzett őrmesterré. A konzol lehívásához nyomd le egyszerre a [Shift] és a [~] billentyűket. Ezután írd be a következők valamelyikét és üss [Enter]-t:

`Iamleet`	Teljesíted az aktuális küldetést
`Swatlord`	Az egész csapat átvált isten módba
`Casual`	Lekerül a nadrág és az ing a csapattagokról
`Biggerpockets`	Muníció
`Doubleshot`	Gyorsabban tüzelő fegyverek
`Nc17`	Sokkal több vér
`Noshades`	Kivilágosodnak az éjszakai küldetések
`Hotstuff`	Magasabb nehézségi szint
`Justin`	A gyanúsítottak nem adják meg magukat
`Rabies`	Gyilkos patkányok

Végül, ha minden poént ki szeretnél facsarni a játékból, immúnissá tudod tenni a csapattagokat a gyors lövésekre, és kedvedre eregetheted a golyókat a fejükbe. Ehhez egy szövegszerkesztőben (például a Jegyzettömbben) nyisd meg a swat.cfg fájlt abban a könyvtárban, ahová a *SWAT 3*-at installáltad. Keresd meg a Shootgoodguys=1 sort, és az egyes helyére írj egy nullát.



A tudósok reszketve hódolnak meg magasztos hatalmad előtt. Vagy csak a hatalmas kéziágyúd miatt ennyire alázatosak?



Na, ezért olyan fontos a távcsöves puska. Ha akarod, még az orrát is lelőheted annak a rosszfiúnak…



▶ Csak nyugodtan. Fojtsd vissza a lélegzeted és finoman húzd meg a ravaszt.



Ez már igen. Rohanás, lövöldözés, fejetlenség… Mintha megint Vietnamban lennénk!

pasztaljuk, merre vannak a riválisok. Keressük meg a nagyobb csoportokat (a magányos katonákat elég egyszerű leszedni), és alkalmazzuk a legjobb megközelítést. Fő a rendszeresség. Szisztematikusan haladjunk előre az egyes pályákon, találjuk meg az ellenséges csapatokat, és mindig álljunk készen a következő összecsapásra. Minden feladathoz a legideálisabb fegyvert válasszuk. Egy katonákkal teli szobába semmi értelme egy szál puskával berontani, és rakétavetővel se próbálkozzunk, ha ragaszkodunk a végtagjainkhoz. Hasonlóképpen, távoli célpontokra 45-össel lövöldözni színtiszta hülyeség.

Spec Ops 2

Az első tipp – és egyúttal mind közül a legfontosabb – a következő: szerelkezzünk fel valami normális fegyverrel, különben egy darab késsel indulhatunk a csatába. Na már most, ez lehet, hogy jó poénnak tűnik, de hosszú távon nem annyira az. A legkidolgozottabb pengesuhogtató módszerrel sem tudjuk kivédeni az orvlövészek golyóit, és mivel csak egy halefünk van, nincs lehetőség cirkuszi késdobálás jellegű akciókra sem. Ha tökéletesíteni szeretnénk technikánkat a singleplayer játékokhoz, érdekes lehet benevezni néhány multiplayeres küzdelembe.

Barátok híján is könnyedén belevethetjük magunkat a deathmatch csaták sűrűjébe, és a végtelenített játékmenet megszabadít a folytonos és idegesítő újraindításoktól.

Ha tehát számítógép irányította botok ellen szeretnénk játszani, jelentkezzünk be a hallban és válasszuk a véletlenszerű MI elleni multiplayeres opciót. Rengetegféle fegyverkombináció és személyiségtípus áll a rendelkezésünkre, pontosan úgy, ahogy egy valódi deathmatch menetben. Bár a dolog nyilvánvalóan különbözik némileg egy igazi ütközettől, elsajátíthatunk néhány fogást azok közül, melyekre szükségünk lesz a csatatéren. PCF

Delta Force 2 cheatek

Hívd le a konzolt a [`] megnyomásával (magyar billentyűzet-kiosztásban [0]), utána kopogd be a következők valamelyikét:

Thetrooper	Isten mód
Sunandsteel	Feltölti a lőszerkészletet
Diewithyourbootson	Korlátlan lőszer
Stilllife	Láthatatlanság
Revelations	Kilenc tüzérségi lövés

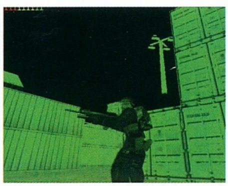
Ha valami igazán speciálisat szeretnél, írd be: **youvegotproblems**, aztán válts át harmadik személyű nézőpontba. A hatás nem marad el.



Szerencsére a magas fűben jól elrejtőzhetünk. Feküdj! Célozz! Tűz!



Ki mondta, hogy a katonák nem tudnak pózolni? A kép nem egy fegyverkatalógusból származik.



Ha leszáll az éj, válts át az éjszakai nézőkére. Megvilágosodnak a dolgok.

Delta Force – egy nonszensz

Lezuhanni egy helikopterről nem valami kellemes, mivel a rotor biztosan ledarál és apró darabokban szór szét a környéken. Vagyis, hát nem egészen. Ha leesnél, próbálj eljutni a gép farkához, ugorj rá, és menj előre egészen a főrotor mögött levő pontig. Meglepő módon, semmi bajod sem esik, és sértetlenül lovagolhatod meg a koptert. Édes érzés.

Spec Ops 2 cheatek

Szeretnél hozzáférni az összes küldetéshez? Távolítsd el a savedata.txt fájlt a Spec Ops 2 könyvtárból. A sérthetetlenséghez nyomd le az [Alt]+[Shift]+[Y] kombinációt és lépj be a felszerelések listájába. Válaszd a viewfindert, és a képernyő egy pillanatra kékre vált. Az óra átáll 9:59-re, a karaktered ugrik egyet, és bumm, máris átalakultál valódi istenséggé.



Húzd be a fejed, így talán még a csata végén is a helyén lesz.

Ez már tényleg szakít

Játszottál már a *Sonic Blastman 2*-vel? Tetszett az a lehetőség, hogy akár egy barát vagy egyéb szívednek kedves személy fényképét is kirakhattad bokszzsáknak a képernyőre? Látogass el a www.specops2.com/ tutorial.html címre, ahol a *Spec Ops 2* készítői megmutatják, hogyan helyezheted el a játékban céltáblának saját kétes kinézetű pofalemezed. Hasznos lehetőség.



Derítsd ki, hogyan kerülhet be a saját orcád a képbe.

Játékoldal

Írd meg most!

Falra mászol a dühtől? Írd meg, mivel kergetnek játékaid a bolondok házába, és küldd el a **Tippek és Taktikák** szerkesztőinek, a szokásos postai vagy a **pcformat@cmk.hu** e-mail címre! Leveledben röviden foglald össze, mi okozza a galibát, hogy segíthessünk, és újra mosolyogva ülhess a monitor elé! De ne szomorodj el, ha tőlünk sem kapod meg a várva várt választ, mert a Barátok közt hasábjain keresztül több száz kollégád tapasztalatára is számíthatsz! Kérdéseidet felteheted weboldalunkon (**www.pcformat.hu**) is.

Instant cheatek – oldd fel forró vízben, és máris kész a verhetetlen-gamer szörp!

Kiskutyus, hozd vissza a botom

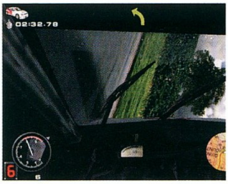
Nem tartom magam béna Quake játékosnak, de az új epizód, az aréna halálra mészárol. Amint elkezdem a szintet, még fel sem ocsúdtam, kapok a képembe egy rakétát. És ezek még csak a buta botok, mi lesz itt élőben? Nincs valami cheat, amivel megoldódna a problémám?

Brian Franks

Válasz: Tudod, a Quake 3 tipikusan az a játék, amit nem cheatekkel kell végigjátszani, vagy úgy játszani, egyáltalán. Ez egy többjátékosos játékra kihegyezett program, nincs értelme a csalásnak – ha béna vagy, úgyis kiderül. Ha mégis úgy érzed, az élet úgyis csak csalásokkal viselhető el – amely véleményed egyébként lehet, hogy nem kis realitásérzéket feltételez –, ne mondd, hogy mi állunk az utadba. Az alábbi, félelmetesen nyerő kódok csak a végleges verzióban használhatók. Gépeld őket egészséggel.
Az aktiváláshoz nyisd meg a konzolt a ['] billentyűvel, majd írd be a következőket:

/iamacheater	Megnyit minden szintet 1 nehézségi fokkal
/iamamonkey	Megnyit minden szintet 100 nehézségi fokkal
/god	Sebezhetetlenség
/give all	Minden tárgy

És ha azt hinnéd, ez minden, tévedsz. Nem is akármekkorát. Szeretnéd látni az összes videót a fárasztó lövöldözés nélkül? Nyiss egy DOS ablakot, vándorolj el a Quake 3 könyvtárba, és gépeld be a következőt:
quake3.exe +seta g_spVideos "\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8"
Ezzel meg is volnánk.



Nem túl vad, nem túl véres, de azért kétpercenként összetörsz egy autót.

Megver a papa

A papám megvette nekem a Rally Championship nevű programot néhány hete, de már most sokkal jobban játszik, mint én. Csak úgy befordul a kanyarokban, én meg mindig csak összeütközöm. Most már állandóan azt mondja, hogy milyen messzire eljutott, és egyre jobban zavar, hogy én meg nem. Nem tudnátok nekem küldeni valami csalást, amivel meg tudnék nyerni minden versenyt?

Dean Trealy, Bucks

Válasz: Van néhány cheat, amivel továbbjuthatsz a játékban, új dolgokat fedezhetsz fel, de ettől még nem leszel jobb vezető. Nem lehet, hogy néha rá kéne lépni a fékre is? Azért a kódokat megadjuk, hátha hasznosak lesznek. Ezeket a 4. játékos neveként kell beírni.

World class	Hozzáférhetővé teszi az A8 bajnokságot
Turbo challenge	Az A8-as autók hozzáférhetőek a szóló futamokban és időre szóló versenyekben is
Throw me a bone	Játszhatóvá válik a WRC Citroen Saxo
Mooserati	Játszhatóvá válik egy titkos autó
Lambaaghini	Játszhatóvá válik egy másik titkos autó
Give me time	Egy extra perc szervizidő, mikor leütöd a [T]-t a depóban
Arcade action	Meglepetések az arcade módban



Baromi vad, nagyon véres, és iszonyatosan jó érzés az ember kezében az a rakétavető.

Éjszakai vadászat

Bár többen óva intettek tőle, a hangulata kedvéért megvettem a Nocturne című játékot. Nagyon látványos a grafika, maga a történet is tetszik, de néha olyanok a kameraállások, hogy az ember nem lát semmit. Nem szoktam cheat-eket használni, de egyszerűen bosszant ez a tehetetlenség: beszámítható elmeállapotom megőrzése érdekében kérnék néhány kódot az esélyek kiegyenlítésére.

Haller Tamás

Válasz: Rövid, de pontos jellemzés volt a fent olvasható erről a játékról, valóban, néha jó lenne, ha a képernyőn lehetne mondjuk tapintani is – mert látni úgysem lehet semmit. A kérésedre rendelkezésedre érkező kódok talán kisegítenek a bajból. Használatukhoz nyomd le az [F10]-et, majd gépeld be valamelyik kódot:

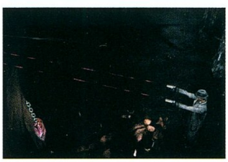
Winblows	Minden fegyver és lőszer
Godgames	Sebezhetetlenség
Thunderstorm	Eső
Skelentonkey	Kulcs minden ajtóhoz

Mindörökké Star Wars

X-Wing Alliance kódok?

Névtelen

Válasz: Íme egy lényegretörő levél. Terjedelme nem szabott gátat annak, hogy egészben leközöljük, az biztos. Arra azonban tekintettel vagyunk, hogy hátha más is kíváncsi némi kavarásra az X-Wing Alliance-ben, nem csak ez a fogalmazásgátlásban szenvedő érdeklődő...
Két módszer a játék megfűszerezésére:
a) A játék alatt nyomd meg az [Esc]-et, (lehetőleg a Concourse résznél, a Family Transporter fedélzetén), és keresd meg a General Options panelt. Az alján megadhatsz előre definiált funkciókat az [F11] és [F12] gomboknak. Az egyikre tedd rá a „Beam Level to Zero"-t, azaz a vonósugár töltési energiájának nullára csökkentését.



Hátborzongató és vérfagyasztó, csak erős idegzetűeknek.



Vad és véres, de azért jó móka. Persze csak akkor, ha nem téged terítenek ki.

Ha olyan hajóval repülsz, amelynek nincs saját vonósugara, most megnyomva a gombot, a gép „átadja" a nem létező eszköz feltöltési energiáját a motornak, amitől gyorsabb lesz a hajó. Ez különösen olyan lassú hajóknál jön jól, mint az Y-szárnyú. A trükk biztosan valami programozói figyelmetlenség miatt működhet, csak az 1.00 verzióban!
b) Ezzel a kis machinációval minden hajóval repülhetsz a játékban. Keresd meg Windows Intézőben a program könyvtárát, azon belül a „shiplist" nevű állományt. Ha megnyitod, látod minden hajó nevét és adatait. Mindegyik sor végén szerepel, hogy „flyable" (repülhető) vagy „nonflyable" (nem repülhető). A helyzet megváltoztatásához csak át kell írnod a nonflyable-t flyable-re. Ez nagy hajóknál (pl. csillagromboló) is működik, de a kezelés nagyon nehézkes lesz, és az ágyútornyok nem működnek majd, úgyhogy nem minden esetben olyan nagy élmény.

Kingpin királyok

A Kingpin című játékhoz keresnék valamilyen hatásos kódokat, mert különben nem élem túl – szó szerint. Van segítség a láthatáron?

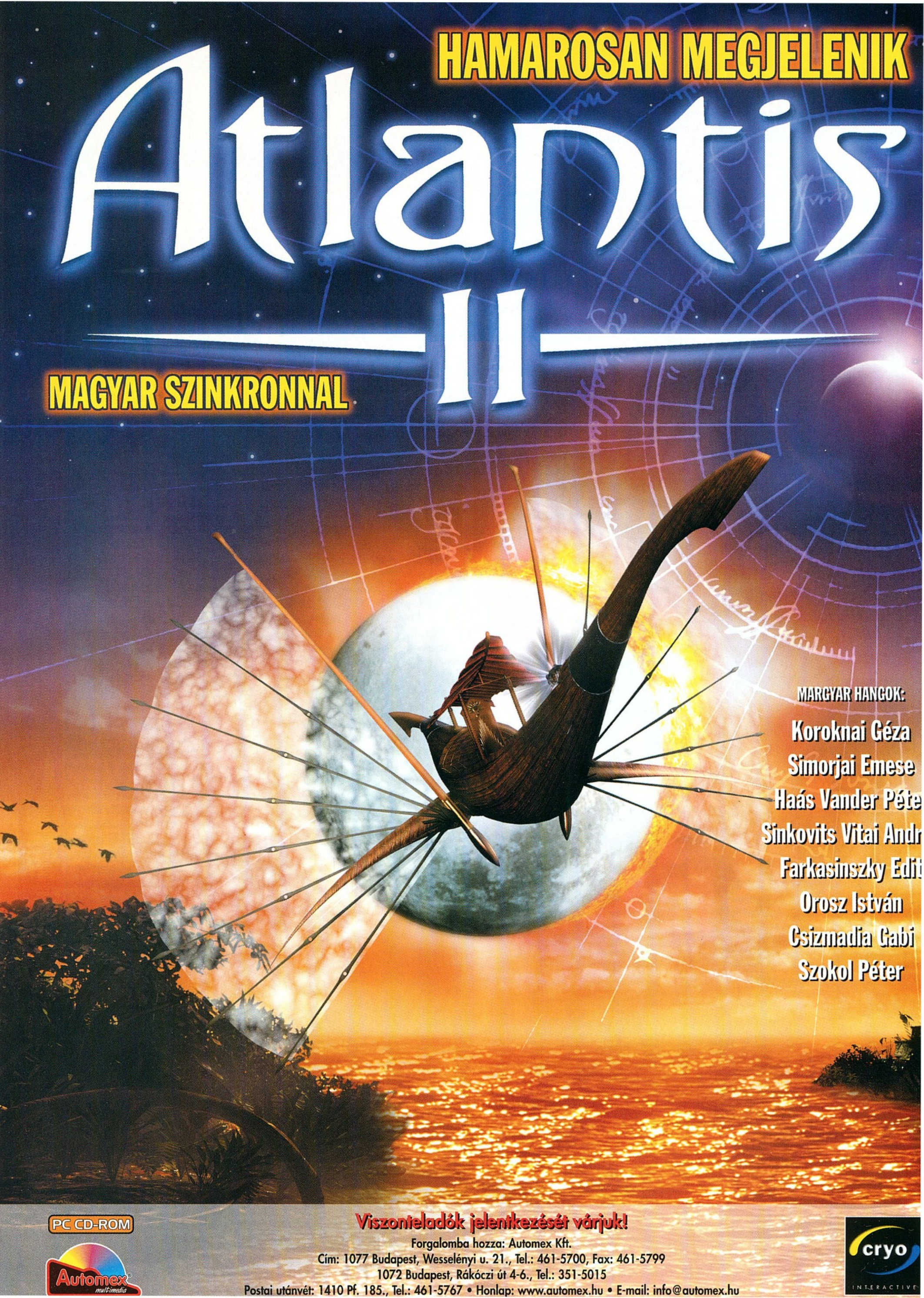
DH Wheeler

Válasz: Hát persze, hogy van megoldás. A kódokhoz első lépésként meg kell változtatni a Kingpin indítását végző ikont vagy menüpontot a Start menüben. Ehhez a Start menüben keresd meg a Kingpint, és ne bal, hanem jobb gombbal kattints rá, majd válaszd a tulajdonságokat. Itt keresd meg az indítást végző parancssort, és írd hozzá: +developer 1. Ezek után elindítva a játékot, ha a konzolt előcsalod a ['] gombbal, a következő kedves cheatek állnak majd a rendelkezésedre:

Immortal	Halhatatlanság
Noclip	Átmész a falakon
Extracrispy	Az ellenfelek tüzet fognak
Cl_rearviewmirror	Visszapillantó tükör
Notarget	Az ellenfelek nem látnak

PCF


MEGJELENT!
olvasás
oktatóprogramok
5-8 éves
gyerekeknek
MANÓ®
OLVASÁS 1.
Feladatsorok 34 fejezetben, többszáz feladatban, többezer mutációval
Szótagok, szavak, mondatok olvasása, szövegértés
Bemutatók: hallgasd meg Zizi magyarázatát!
A jó munka jutalma: minden betűről egy mese
Útmutató
MANÓ®
ÁBÉCÉ
Szókincsbővítő és logopédiai gyakorlatok
34 fejezetben többszáz feladat
Mondókák
Bemutatók
Profi-Média Kft.
A MINŐSÉGI OKTATÓPROGRAMOK GYÁRTÓJA
6500 Baja, Déri Frigyes sétány 4. • Tel.: 79/523-340 Fax: 79/523-343
pmed@profi-media.com • www.profi-media.com



HAMAROSAN MEGJELENIK
Atlantis
II
MAGYAR SZINKRONNAL
MARGYAR HANGOK:
Koroknai Géza
Simorjai Emese
Haás Vander Péte
Sinkovits Vitai Andr
Farkasinszky Edit
Orosz István
Csizmadia Gabi
Szokol Péter
PC CD-ROM
Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Forgalomba hozza: Automex Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
Automex multimédia
cryo INTERACTIVE

Próbák & Tesztek

PC Format – A sokoldalú PC magazin

Mint bozontos remeték, a *PCF* tesztelői minden hónapban elzárják magukat a külvilágtól, s csak akkor kerülnek elő, mikor már mindent megtudtak a hardverekről és szoftverekről.

Senkit sem kíméltünk

Minden hosszasan elnyúló jogi csatában, egy bizonyos ponttól kezdve a vádlott kezdi megnyerni a köz támogatását. Nézd meg Bill Clintont, OJ Simpsont vagy a Microsoftot... A költői igazságszolgáltatás gondoskodott arról, hogy a vizsgálatokat lassan lezárják, amint a média-gépezet nekigyürkőzik a Windows 2000 útra bocsátásának. A régen várt megjelenés talán a legnagyobb esemény a számítástechnikában a Windows 98 óta. Már régóta próbálgattuk a béta verziót, amely mély benyomást hagyott bennünk, ám ebben a hónapban górcső alá vettük a kész darabot.

A 92. oldalon kapott helyett a Webkamerák Szupertesztje. Áruk csökken, képességeik fejlődnek, s népszerűségük is egyre növekszik. Felvonultattunk néhány webszerkesztő szoftvercsomagot is, összehasonlítottunk négy 17 inches monitort, és belekóstoltunk a Bleem PlayStation emulátor által kínált lehetőségekbe.
Jó szórakozást!

Az ismertetési politikánk



A Próbák és Tesztek csapatának legfőbb elve, hogy vizsgálatának tárgyáról átfogó és részletes kritikát adjon, amelyben megbízhatsz. A kiszemelt PC hardvereket és szoftvereket hónapról hónapra kíméletlen próbák sorának vetjük alá, hogy megtaláljuk számodra a nehezen keresett pénzedért kapható legjobb eszközöket. A végső kérdés, melyre választ keresünk: "Megéri-e a pénzét?". A PC Format tesztelői olyan szakemberek, akik meg tudják különböztetni a jó terméket a gagyitól. Hardver prototípusokat és félkész szoftvereket nem tesztelünk – ezt garantáljuk.



92 Szuperteszt

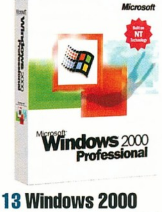
Lerombolhatod a magánéleted: szerelj fel egy webkamerát az otthonodba és mutasd meg az egész világnak, milyen jóképű vagy. Nyolc csodamasinát vizsgáltunk a következő oldalakon.



104 17" monitorok
Négy méretes képernyőn legeltettük szemünket.



109 Webszerkesztők
Könnyű módszerek webfelületek készítésére.



113 Windows 2000
Megtudhatod, érdemes-e váltani?



119 Magyar Multimédia
Ismét nagyító alatt néhány hazai csemege.

E havi ismertetők



Egy élőben közvetítő webcam segítségével rengeteg látogatót vonzhatunk weblapunkra.

Fotó: Amanda Thomas

Nézőpont kérdése

Küldj mozgóképes e-maileket, szervezz videokonferenciát, vagy közvetítsd élőben az otthoni eseményeket. Ebben a hónapban a webcameket tettük helyre.

Nagyképű (saját maga szerint jóképű) tesztelőnk most webkamerákon legeltette tekintetét.

Jóllehet, a webcamek csak mostanában váltak mindenki számára elérhetővé, korábban is hozzáférhetők voltak. Az első példányokat amerikai egyetemek vásárolták néhány éve – no nem tudományos célokra, inkább csak azért, hogy közvetítsék vele a campuson zajló eseményeket.

Az internetfelhasználók számának növekedésével a webcamek felhasználási területe is kiszélesedett. A legnagyobb figyelmet talán az keltette, amikor Jennifer Ringley amerikai webtervező saját lakását kamerázta be, hogy állandó élő adásban tudósítson mindennapjairól. A közvetítést kezdetben csak néhány közeli ismerős nézhette, az ötlet azonban akkora figyelmet keltett, hogy Jennifer hamarosan szép kis summát szedett össze a nézőktől (www.jennicam.org). Sikerén felbuzdulva hamarosan rengetegen álltak elő hasonló elképzeléssel.

Élő kapcsolat

A lehetőség természetesen mindenki számára adott – nem kell hozzá más, csak egy PC-hez csatlakoztatható webcam és egy weboldal, ahová el-



Hogyan teszteltünk?

(Mert nem ám csak bekapcsoltuk őket és belemosolyogtunk az objektívbe...)

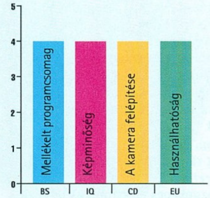
Egy számítógép és egy videokamera összekapcsolása sokak számára bonyolultnak tűnhet. Erről azonban szó sincs, a biztonság kedvéért mégis kétszer telepítettünk minden kamerát. Először pontosan követtük a dokumentációt, másodjára viszont a saját fejünk után mentünk (elvégre ki a fene olvassa el a leírásokat?).

Ideális esetben az történik, hogy előbb csatlakoztatjuk a kamerát, majd felismertetjük az operációs rendszerrel. A Windows ezután kéri a drivert, amelyet a mellékelt CD-n találunk. Pluszpontot adtunk azért, ha a kamera a telepítés közben (vagy közvetlenül utána) rövid videobejátszással nyugtázta, hogy az installálás gond nélkül megtörtént.

A tesztelt készülékek mindegyikéhez járt egy adag mellékelt szoftver, az extra programcsomag azonban nem mindig érte el a célját. Egyfelől mindenki örül a sok hasznos alkalmazásnak, másrészt viszont nem mindig kényelmes, ha négy-öt különböző programot kell telepítenünk és megtanulnunk ahhoz, hogy a legtöbbet hozhassuk ki a kameránkból. Így aztán előfordult, hogy egyetlen összetett alkalmazást többre értékeltünk, mint sok kicsit.

Természetesen a képminőségről sem feledkeztünk meg. A kamerákkal belső és külső felvételeket is készítettünk, hogy meggyőződhessünk a különböző fényviszonyok hatásáról. Mivel a webcameket többnyire nem maximális felbontás mellett használják, nem mindig a képminőséget tekintettük elsődleges szempontnak.

Az egyéni igényeknek legmegfelelőbb kamera kiválasztását oszlopdiagramok alkalmazásával könnyítettük meg, amelyek a négy legfontosabb kritérium alapján adott osztályzatainkat mutatják, valahogy így...





Hasonló képminőség esetén a kezelőprogram minősége lehet a döntő.

Zsargon

- **fps** A másodpercenként megjelenített képek száma.
- **Frame rate** Egy mozgókép „folyamatossága", többnyire fps-ben kifejezve. A webcamek állóképeket készítenek gyors egymásutánban, s ezáltal keltik a mozgás illúzióját.
- **Felbontás** Azoknak a pontoknak (pixeleknek) a száma, amelyekből összeáll egy kép vagy grafika. Minél nagyobb a felbontás, annál jobb a képminőség. Nagy felbontású képeket azonban tovább tart készíteni, így jelentősen lecsökkenhet az fps.
- **TWAIN** Széles körben elterjedt interfész, melynek segítségével képeket importálhatunk a PC-nkre. Leginkább szkennereknél használják, de mostanában már a webcamek is támogatják. Ily módon minden olyan program fogadni tudja kameránk képeit, amelyik TWAIN-kompatibilis.
- **USB** (Universal Serial Bus) A PC-s perifériák csatlakoztatásának egyik legújabb szabványa. Már a Windows 95b is támogatta, de néhány USB-s termék csak Windows 98 alatt működik jól.
- **Videokonferencia** Tulajdonképpen nem más, mint a videotelefonálás kibővített változata. Egyszerre több ember lehet egyidejű kép- és hangkapcsolatban egymással. A jeleket valamilyen hálózaton (többnyire interneten) továbbítják.

küldhetjük a képeket. Meglehet persze, hogy nem mindenki akarja százezrekkel megosztani hálószobatitkait, a mozgóképes e-mail, a videokonferencia vagy egy online biztonságikamera-rendszer azonban többek érdeklődésére is számot tarthat.

A webcamnek nincs is szüksége a „web"-re, hiszen pusztán egy olcsó videokameráról van szó, amellyel mozgóképeket rögzíthetünk a számítógépre. Ezek a készülékek másra nem is igen képesek: általában 640x480-as felbontásban dolgoznak, vagyis nem helyettesíthetik a digitális videokamerákat, cserébe viszont jóval olcsóbbak náluk. A webcameket üzembe helyezni és használni is könnyű (főleg, ha USB-sek), így legfeljebb csak az okozhat gondot, melyiket válasszuk. A legfontosabb, hogy tudjuk, milyen célra vásároljuk őket.

Sokan gondolkodnak úgy, hogy a legfontosabb a nagy felbontás és a magas fps. Pedig, ha például videokonferenciákat szeretnénk rendezni, hagyományos modemes kapcsolattal amúgy sem tudunk jó minőségű mozgóképeket továbbítani, vagyis csúcskategóriás webcamünk képességeiből nem sokat fogunk látni.

A mellékelt szoftvercsomag minősége sem mindig döntő. Kétségtelenül kényelmes, hogy újonnan vásárolt kameránk funkcióit azonnal ki tudjuk használni. A tapasztaltabb felhasználók azonban könnyűszerrel találnak megfelelő szoftvereket az interneten, s így a mellékelt szoftvereket kevésbé tartják sarkalatos kérdésnek.

Súlyos gondok

A webcamek esetében a külső megjelenés sem lényegtelen. Ha kameránkat változatos helyeken és helyzetekben szeretnénk használni, az sem elhanyagolható szempont, hogy le tudjuk-e stabilan helyezni, és nem fog-e elmozdulni felvétel közben. Ez a feladat néha nehezebb, mint gondolnánk – a legtöbb kamera kicsi és könnyű, a súlyos USB-kábel pedig nagyban korlátozza az elhelyezést. Mindezeket figyelembe véve megnéztük, hogy a piac mostani szereplői közül mely termékek elégítik ki legjobban a kezdők és a haladók igényeit, és melyek használhatók a legjobban mindennapos célokra. Lássuk, mi lett az eredmény. ▶

Logitech QuickCam Express



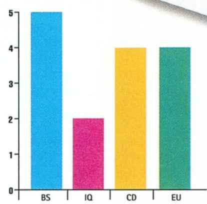
A QuickCam Express gömbszerű megjelenésével leginkább egy elektronikus szemre emlékeztet. A designnak egyébként praktikus okai is vannak: a kamera nagyon stabilan áll, szöges ellentétben a QuickCam Webbel.

Az Expresshez ugyanazokat a szoftvereket mellékelik, mint drágább márkatársához. A csomag ékessége a *QuickCam 5*, amelyben varázslók segítik a legbonyolultabb feladatok megoldását is. Néhány perc elég ahhoz, hogy elkészíthessünk néhány felvételt és felrakjuk őket a weboldalunkra.

A többi program közül néhány már amúgy is megvan mindenkinek (*Internet Explorer*, *NetMeeting*), vagy egyáltalán nincs szükség rájuk. (A *CrestaCards Video Greetings* segítségével például mozgóképes elektronikus üdvözlőkártyákat küldhetünk szeretteinknek. Na bumm.) Az Express ráadásul jóval gyengébb képminőséget nyújt, mint a közvetlenül előtte kipróbált QuickCam Web – maximális felbontása csupán 352x288, de élő közvetítésekhez ez is elegendő lehet.

Amennyiben a QuickCam Expresst videotelefonként akarjuk használni (vagyis olyan programokkal együtt, mint például a Microsoft-féle *Netmeeting*), internetkapcsolatunk sebessége nagyban korlátozza a lehetőségeinket. Tapasztalataink szerint legtöbbször be kell érnünk a 160x120-as felbontással.

QuickCam Express: a Nagy Testvér figyel téged.



Logitech QuickCam Express 13 360 Ft + ÁFA
Logitech
(1) 485 0648
www.logitech.com

Pro és kontra
✓ Video-szoftver
✓ Praktikus design
✓ Reális ár
✗ Gyenge képminőség
✗ Alacsony felbontás

Vélemény
70%

Vcam



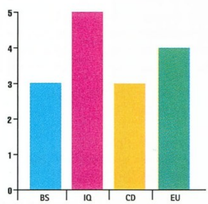
Képzeljünk el egy teniszlabda méretű, átlátszó, kék gömböt. Csatlakoztassunk hozzá egy kábelt, és ezt tegyük rá egy világos színű állványra – a Vcamet nagyjából így lehetne jellemezni. (Aki inkább vizuális típus, nézze csak nyugodtan a képet.) A bővli külső azonban kimagasló teljesítményt takar.

Képminőség terén tesztünk szereplői közül egyértelműen a Vcam a legjobb, és nem csak a maximális (640x480) felbontás mellett. Bármilyen méretű képet készítettünk, az átlagosnál sokkal élesebb volt az eredmény, amiben valószínűleg a beépített hardveres tömörítés is szerepet játszhatott. A 352x288-as felbontásnál másodpercenként megjelenített 30 képkocka szintén kiemelkedőnek mondható. Lehet, hogy csupán szerencsénk volt, de tény, hogy ez volt az egyetlen kamera, amely azonnal, utólagos finomítás nélkül is színhű képeket készített.

A mellékelt szoftvercsomag jól használható, bár a Logitechnél látott színvonalat egyik program sem éri el. Képszerkesztéshez a nagyszerű *Ulead iPhoto Express*-t használhatnánk – nagy kár, hogy a CD-n egy 1997-es, állandóan lefagyó verzió szerepelt.

A *Video Panel* már jobban tetszett – ezzel képes és hangos üzeneteket, fényképeket és üdvözlőlapokat készíthetünk. Az eredmény látványos, ám olykor annyira harsány, hogy az már a kezelhetőség rovására megy. A Vcamet webes célokra csak külön program letöltésével használhatjuk.

A Vcam vásári külseje ellenére remek felvételeket készít.



Vcam £60 (kb. 25 000 Ft)
Trisys-europe
www.trisys-europe.com

Pro és kontra
✓ Kitűnő képminőség
✓ Könnyen kezelhető
✓ Jutányos ár
✗ Giccses design
✗ Közepes szoftverek

Vélemény
80%

Logitech HomeC@m

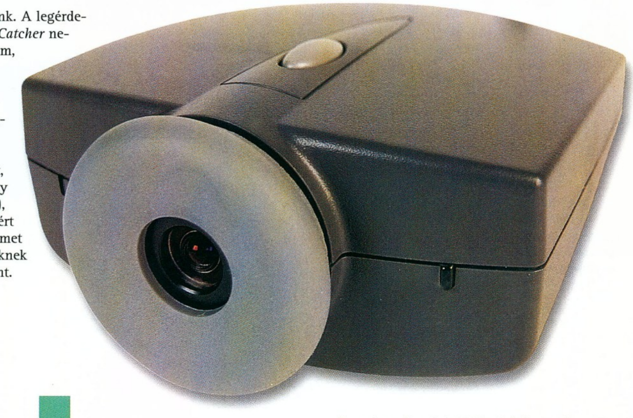
ELSŐ PILLANTÁSRA A HOMEC@M nem sok érdekeset kínál – egy apró, szürke kamera, egy CD és néhány mondatos használati utasítás. De amint elkezdjük használni, ráeszmélünk, hogy mindent tud, amire csak szükségünk lehet.

A kis méret ellenére a HomeC@m többfunkciós objektívet, pillanatfelvételi lehetőséget és mikrofont is kínál. A kamera elméletileg bármilyen szögben elfordítható, ám ennek a kábel egy ponton túl már útját állja.

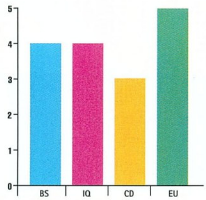
Bármilyen kurta is a kezelési útmutató, hamar kiderül, hogy egyáltalán nincs rá szükség. A HomeC@met még az USB-s perifériákhoz képest is könnyen és gyorsan üzembe lehet helyezni. Nagyra értékeltük, hogy telepítés közben egy segédprogram is elindul, amely azonnal megmutatja, hogy jól működik-e a kameránk.

Az installálás után tűnt csak fel igazán, hogy a HomeC@mhez mellékelt szoftvereket a gyakorlottabbak is haszonnal forgathatják. A szokásos képszerkesztő és kategorizáló program mellett a *Presto! Videoworks*-szel videofelvételeket szerkeszthetünk, az *ixla VideoPlus* segítségével pedig mozgóképes e-maileket küldhetünk. A legérdekesebb darab az *eyeCatcher* nevű „házőrző" program, amely telefonhívást kezdeményez vagy e-mailt küld, ha valami elhalad a kamera optikája előtt.

Adjunk még ehhez jó képminőséget, továbbá kellően nagy felbontást (640x480), és máris világos, miért ajánljuk a HomeC@met mindenkinek, kezdőknek és profiknak egyaránt.



Pompás szoftverek és jó képminőség – csak ne lenne ilyen drága...



Logitech HomeC@m
28 300 Ft + ÁFA
F Logitech
T (1) 485 0648
I www.logitech.com

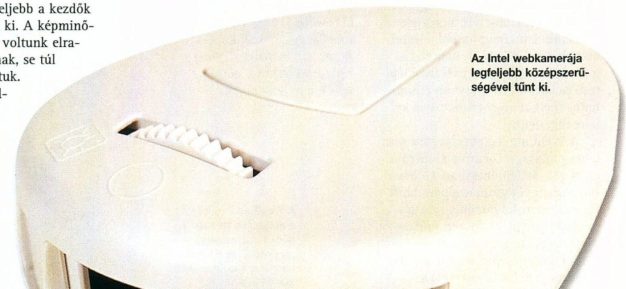
Pro és kontra
✓ Kitűnő mellékelt szoftverek
✓ Jó képminőség
✓ Könnyen telepíthető
✗ Törékeny felépítés
✗ Drága

Vélemény
74%

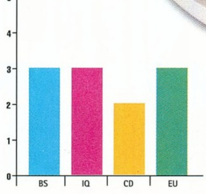
Intel Create and Share Camera Pack

A MASSZÍV FELÉPÍTÉSNEK, AMELY PÉLdául a Vcam és a Kodak DVC-323 sajátja, legtöbbször nagyon is jó oka van – ha ugyanis egy kamerát beállítunk valamilyen irányba, nem árt, ha úgy is marad. Az Intel terméke a stabilitás helyett inkább a kecsre helyezte a hangsúlyt, és csak „ragadós" talpa miatt áll meg egy helyben. Ez nem túl szerencsés megoldás, főleg, ha gyakran mozgatjuk a kamerát, bár tény, hogy a talp igény szerint levehető.

A telepítés a teszt többi szereplőjéhez hasonlóan itt is magától értetődő, de mintha az Intel kissé túl messzire ment volna a felhasználóbarátságban – a mellékelt szoftverek akaratunktól függetlenül mindenképpen felkerülnek a merevlemezünkre. A kezelőprogram menüje első pillantásra sok jót ígér (játékprogram, e-mail képeslap, videotelefon, honlapkészítés), a valóban hasznos funkciókkal azonban adós marad. A játék például nem más, mint egy primitív demó, amely a tesztgépünkön nem is volt hajlandó rendesen működni. A e-mail képeslap és a mozgókép készítése semmiben sem különbözik a hasonló szoftverek szolgáltatásaitól, a weblapkészítő képességei pedig legfeljebb a kezdők igényeit elégíthetik ki. A képminőségtől szintén nem voltunk elragadtatva, se túl jónak, se túl rossznak nem találtuk. Nagyjából ez mondható el a kamera egészéről is: nem több, mint még egy USB-s webcam a hasonló termékek garmadája között. Örülnénk, ha kapnánk egyet ajándékba, de nem valószínű, hogy magunktól is ezt választanánk.



Az Intel webkamerája legfeljebb középszerűségével tűnt ki.



Intel Create and Share Camera Pack
£85 (kb. 34 000 Ft)
F Intel
I www.intel.co.uk

Pro és kontra
✓ Egyszerű használat
✓ Jól néz ki...
✗ ...de túl kicsi és könnyű
✗ Lagymatag kezelőprogram
✗ Drága

Vélemény
65%

Philips Vesta Pro



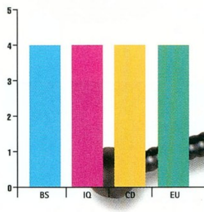
A Philips láthatóan sokat tanult a korábbi PCA645VC hibáiból. Bár a Vesta Pro esetében is ugyanazt a daganatszerű designt alkalmazták, a kamera sok újítással szolgál. Telepítése például jóval egyszerűbb (már nem hibás a kezelési útmutató), a háromlábú állvány pedig nagyban megkönnyíti a biztonságos elhelyezést.

Az általunk tesztelt nyolc termék közül a Vesta Prónak van a legépkézlábabb varázslója a kamera megfelelő beállítására. A fényerőn, a kontraszton és a gammán túl, a Performance menüben ötleteket kaphatunk ahhoz, miként tudnánk még tovább javítani a képminőségen (például, hogy vegyünk vissza az fps-ből, ha kevés a fény). Ha pedig megtaláltuk a legmegfelelőbb értékeket, onnantól kezdve ezeket használhatjuk alapértelmezésként. Ez főleg akkor hasznos, ha sokat mozgatjuk a kamerát, mivel a gyakori beállításokat néhány egérkattintással előhívhatjuk.

A mellékelt szoftvercsomag nem lép túl a szokásos mozgóképes e-maileken, a *NetMeeting*-es videokonferencián és a képszerkesztőn. Az azért mégis említést érdemel, hogy a Vesta Pro állóképek esetében 800x600-as felbontásra is képes, más szóval elfogadható minőségű pillanatfelvételeket készíthetünk vele.

Az egyetlen problémát akkor tapasztaltuk, amikor a varázsló futása közben kihúztuk a kamerát. Az USB-s perifériák számára ez nem okozhat gondot, ám a Vesta Pro lefagyasztotta a gépet, és csak újraindítás után tudtunk újból hozzákezdeni a munkához.

A Vesta Pro nyurga lábai a századforduló berendezési tárgyait idézik.



Philips Vesta Pro
£50 (kb. 20 000 Ft)
F Philips
T (1) 214 2392
I www.philips.hu

Pro és kontra
✓ Háromlábú
✓ Jól működő varázsló
✓ Jó képminőség
✓ Méltányos ár
✗ Fagy

Vélemény
84%

Creative Video Blaster WebCam 3

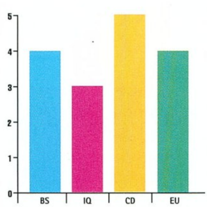


A Video Blaster WebCam 3 legfőbb erénye a design. A teszt szereplői között ez az egyetlen olyan kamera, amelyik a megjelenés terén minden szempontból jelesre vizsgázott – jól néz ki, nem foglal túl sok helyet, mégis masszív felépítésű és bármilyen irányban elfordítható, anélkül hogy ragasztóval kellene rögzíteni.

A WebCam 3 gyorsaságára sem lehet panasz, a Creative kamerája 640x480-as felbontásban 15 képet tud rögzíteni egy másodperc alatt. Ez még nem folyamatos mozgás (a tévé például 24 fps-en működik), mozgóképes e-mailek és hasonlók készítéséhez azonban több mint megfelelő. Ellene szól viszont, hogy rossz fényviszonyok mellett nem olyan hatékony, mint a mezőny legtöbb szereplője, ráadásul beállítási lehetőségek sincsenek a hiányosságok kiküszöbölésére.

A Video Blaster WebCam 3-hoz mellékelt szoftverek alig valamivel jobbak az átlagnál. Az alapvető funkciók itt is megvannak, videofelvételeket és mozgóképeket egyaránt készíthetünk, de pillanatfelvételt is kérhetünk, ha valaki közel merészkedne a gépünkhöz. Képszerkesztést a *Polaroid PhotoMAX* segítségével végezhetünk. A program kétségkívül látványos, de már megjelenésekor (1998) sem tartozott a legjobbak közé. A sort az *Internet Explorer* zárja, ha még nem lenne meg valakinek.

A WebCam 3 jól végzi a dolgát, de ha szeretnénk hasznos segédprogramokat is a kameránkhoz, más terméket kell választanunk.



Creative Video Blaster WebCam 3 23 900 + ÁFA
F Creative Labs
T (800) 12 222
I www.creativelabs.com

Pro és kontra
✓ Jó felépítésű
✓ Elfogadható fps-értékek
✓ Nagy felbontás
✗ Kevés fény – gyenge kép
✗ Fantáziátlan szoftverek

Vélemény
71%

Kodak DVC323

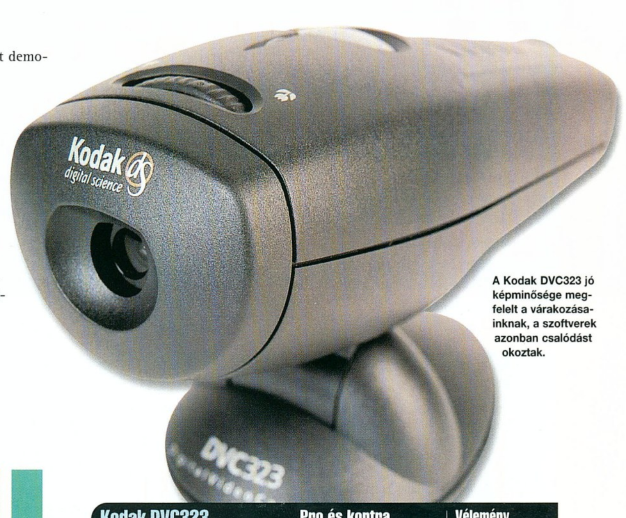
A DVC323 ELSŐ RÁNÉZÉSRE LEGfeljebb teljesen átlagos külseje miatt szúrhat szemet, különösen az olyan vizuális extremitásokhoz képest, mint amilyen a Vcam. Elegáns, fekete borítása van, ideális a súlyelosztása és a szerkezetet egy profi talp tartja. Bármilyen irányba fordítsuk is, a DVC323 csak akkor mozdul el, ha véletlenül meglökjük vagy megrántjuk a kábelt.

A tudatosság a designon túl a kamera dokumentációján is érződik. Két vastag, rendkívül részletes és hasznos leírást kapunk, a telepítés lépéseit pedig nem kevesebb mint 48 nyelven olvashatjuk.

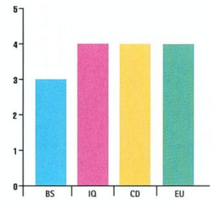
A DVC323 felbontása (640x480) megfelelő, képminősége jó, még ha a Vcam magasságába nem is emelkedik.

A Kodak rengeteg szoftvert mellékel a kamerájához, többek között a kihagyhatatlan *Netmeeting*-et, valamint a mozgó- és állóképek készítéséhez egyaránt használható *PictureWorks Live*-ot. A dolog szépséghibája csak annyi, hogy – bár a 14 mellékelt program között nagy nevek is vannak (például a videofelvételek manipulálását végző *Kai's Power Goo*) – vagy rég elavult szoftvereket (*Internet Explorer 4*), vagy kiherélt demoverziókat kapunk.

Még szerencse, hogy a TWAIN-támogatásnak köszönhetően a kamera által készült képeket minden nehézség nélkül importálhatjuk kedvenc grafikai alkalmazásunkba. Egy szó mint száz, a mellékelt szoftvercsomag hiányosságai ellenére a Kodak DVC323 minőségi kamerának bizonyult. Sok örömet lelünk majd benne.



A Kodak DVC323 jó képminősége megfelelt a várakozásainknak, a szoftverek azonban csalódást okoztak.



Kodak DVC323
37 560 Ft + ÁFA
Kodak
(1) 221 6779, (1) 353 0111
www.kodak.com

Pro és kontra
✓ Átgondolt design
✓ Kiváló leírás
✓ Jó képminőség
✗ Átlag alatti szoftverek
✗ Nagyon drága

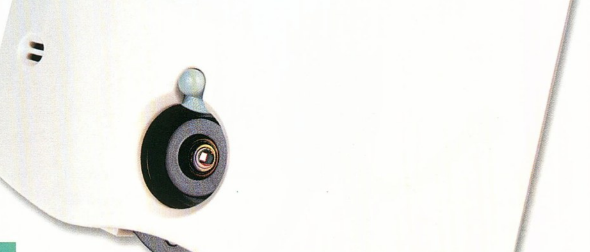
Vélemény
72%

Logitech QuickCam Web

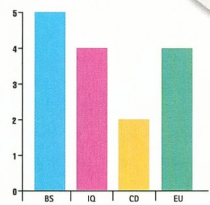
A NÉPSZERŰ QUICKCAM-SOROZAT EME darabját – ahogy neve is mutatja – elsősorban webes célokra ajánlják. Ezt szolgálja az a szerkezet is, amellyel a kamerát a monitorunkra tudjuk erősíteni. A módszer beválik ugyan, ám ha a QuickCam Webet nem elsősorban webcamként vagy videokonferenciákhoz használjuk, az elhelyezése nehézségekbe ütközhet. A probléma sajnos általános, és bár néhány jól elhelyezett könyv és kávéscsésze rendszerint meghozza a kívánt eredményt, a kitámasztás legtöbbször idegőrlő feladat.

A telepítőprogram fennakadás nélkül teszi a dolgát, és a sikeres installálás végén tesztképet is mutat. A mi esetünkben ez utóbbi nem következett be, így néhány percre lázas hibakeresésbe kellett fognunk. Mint kiderült, csak a gép újraindításáról feledkeztünk meg. Miután ez megtörtént, a kamera kifogástalanul működött.

A mellékelt szoftverek mennyisége alapján a QuickCam Web alulmaradt ugyan a Logitech szélesebb közönségnek szánt HomeC@mével szemben, ám a programok tudatos összeválogatásához nem férhet kétség. A *QuickCam 5.0* ragyogóan alkalmas álló- és mozgóképek készítésére, szerkesztésére és rendszerezésére. Egy hasznos varázsló abban is segít, hogy a kamera képét általunk megszabott időközönként az internetoldalunkra továbbítsuk. A fenti funkciók mind ugyanazt az interfészt használva érhetők el, így a kezelésük könnyen elsajátítható. A kamera 640x480-as felbontása a legtöbb esetben bőven elegendő.



Az internetes igényeket kielégítő QuickCam Web speciális talapzata miatt más helyzetekben nehézkesen használható.



Logitech QuickCam Web
28 380 Ft + ÁFA
Logitech
(1) 485 0648
www.logitech.com

Pro és kontra
✓ Remek kezelőprogram
✓ Egyszerű telepítés
✓ Jó minőségű képek
✗ Magas ár
✗ Nehézkes mozgatás

Vélemény
74%

A rideg tények

Termék	Maximális felbontás	Maximális FPS	TWAIN-támogatás	Webcam szoftver	Ár
Logitech QuickCam Express	352 x 288	30	Van	Van	13 360 Ft + ÁFA
Vcam	640 x 480	30	Van	Nincs	kb. 25 000 Ft
Logitech Homec@m	640 x 480	30	Van	Van	28 300 Ft + ÁFA
Intel Create and Share	320 x 240	30	Van	Van	kb. 34 000 Ft
Philips Vesta Pro	640 x 480 videó, 800 x 600 álló	30	Van	Nincs	kb. 20 000 Ft
Creative Video Blaster WebCam 3	640 x 480	30	Van	Nincs	23 900 Ft + ÁFA
Kodak DVC323	640 x 480	30	Van	Nincs	37 560 Ft + ÁFA
Logitech QuickCam Web	640 x 480	30	Van	Van	28 380 Ft + ÁFA

Összesítés

A webcamek között kevés az igazán jelentős különbség. Hasonló technológia alapján működnek, és többé-kevésbé funkcióik is megegyeznek.

Számottevő differencia talán csak a mellékelt szoftverek között van. Egyes gyártók a programok mennyiségére koncentrálnak, a Logitech azonban teljesen más úton jár. A három QuickCam-modellhez ugyanis olyan kezelőprogramot adnak, amely könnyű kezelhetősége ellenére minden szükséges feladatot elvégez helyettünk, anélkül hogy többféle alkalmazás használatát kellene elsajátítanunk. A QuickCam-sorozat ezért kezdők számára a lehető legjobb választás.

Ha viszont kameránkat nemcsak webes célokra akarjuk használni, vagy nem esik nehezünkre az interneten utánanézni az efféle alkalmazásoknak, ráadásul pénzünk sincs sok, a Philips Vesta Prónál nemigen találunk jobbat. A mellékelt szoftverek itt legfeljebb átlagosak, de a hiányosságokért a könnyű kezelhetőség kárpótol. A kamera biztosan áll a háromlábú talapzaton, az állóképeknél elérhető 800x600-as felbontás pedig minden igényt kielégít.

A tapasztaltabb felhasználók a legjobb képet készítő kamerát keresik, a mellékelt programok kevésbé érdeklik őket. Számukra némileg nehezebb a választás. A Kodak DVC323 masszív felépítésű, profiknak szánt termék, ám képminősége legfeljebb jónak mondható.

Ugyanígy, a Creative WebCam 3 is jól összerakott, strapabíró kamera, ám kevés fény esetén az átlagosnál gyengébb képeket készít.

A Philips Vesta Pro már csak háromlábú talapzata miatt is megfontolandó, főleg ha sokat akarjuk mozgatni a kameránkat. Összetett győztesnek mégis inkább a Vcamet választottuk, mely kiábrándítóan néz ki ugyan, és szoftverei sem kiemelkedőek, az általa készített álló- és mozgóképeknél azonban ebben a mezőnyben nem találtunk jobbat. PCF

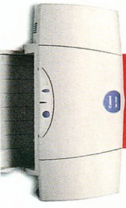

A Philips Vesta Pro vékony „csápjai” nem engedik elmozdulni a kamerát.



A Vcam lesújtóan néz ki, de képminőség terén nincs nála jobb.



Ha kedvenc színe elfogy, kidobja a többit is?



CSÚCSTECHNOLÓGIÁJÚ NYOMTATÁS – PROFESSZIONÁLIS MINŐSÉG

BJC-3000

Más, hasonló kategóriájú színes nyomtatóktól eltérően a Canon BJC-3000 használatakor nem kell kidobni a még félig teli tintapatront akkor sem, ha a színek egyike hamarabb kifogy, mint a többi. A feketén kívül ugyanis a BJC-3000 három különálló színes tintapatronnal működik a megszokott egy helyett. Így Ön a legutolsó tintacseppekkel is részletgazdag, 1440 dpi-s, lézerminőségű nyomtatásra számíthat, akár szövegről, akár képről legyen szó. A BJC-3000 a Canon új BJC-nyomtatócsaládjának tagja. Ezek a professzionális minőségű, különálló tintapatronos technológiával rendelkező nyomtatók képesek bármilyen igényt kielégíteni, ugyanakkor árban is igazodnak az Ön pénztárcájához. Bővebb információért kérjük, keresse fel honlapunkat.



Négy különálló tintapatron

Procomp Hungary Kft., Tel.: 432-9340, www.muszertechnika.hu
HRP Hungary Kft., Tel.: 452-4600, ww.hrp.hu
CHS Hungary Kft., Tel.: 451-3538, www.chs.hu

www.canon.hu
Információs telefonszám: 237–6055

Canon

Memorex Tri-Maxx 200

A szokványos DVD-meghajtók olvassák az audio- és adatlemezeket is, ezzel szemben a Tri-Maxx el is készíti őket. A Memorex legújabb egységét teszteltük.

Valóban fantasztikus, de azért a Tri-Maxx 200-nak is megvannak a maga hibái.



EGÉSZEN MOSTANÁIG, HA VALAKI CD-ket akart írni, akkor két meghajtóra volt szüksége. A CD-írók általában lassabbak, mint a sima meghajtók, így aztán kell egy a hétköznapi használatra és kell egy külön a CD-k égetéséhez. Aztán felbukkant a DVD, és tovább komplikálta az életünket, mivel nagyon sok, jelen pillanatban kapható DVD-meghajtó nem olvassa az írható, illetve az újraírható lemezeket.

A Tri-Maxx 200-at úgy tervezték, hogy megoldja ezeket a problémákat. A Memorex egyetlen egységben egyesítette a DVD-t, a CD-t és a CD-írót/újraírót. Ennek a három, nagyon különböző dolognak egy egységbe integrálása igazán szép teljesítmény, ráadásul a Memorex még ki is tett magáért. A meghajtó hatszoros sebességgel írja a lemezeket, négyszeresen újraírja és 24-szeresen olvassa azokat, a DVD pedig négyszeres sebességgel üzemel. A legújabb DVD-meghajtókhoz képest nem éppen a leggyorsabb, de a legtöbb célra több mint elegendő.

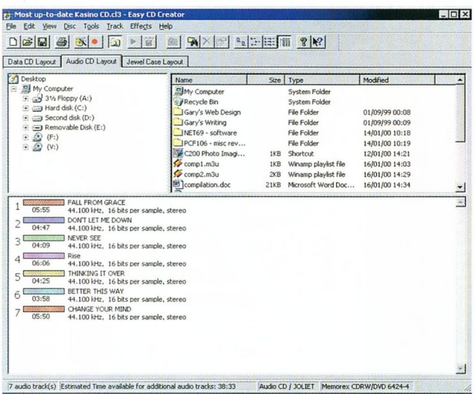
A Tri-Maxx elsősorban az otthoni felhasználóknak készült, így elfogadható mennyiségű dolgot pakoltak mellé a dobozba. A meghajtóhoz hangkábelt kapunk és rögzítő csavarokat, szoftver oldalról pedig az Adaptec kiváló *Easy CD Creator* és *Direct CD* programjait, valamint az *MGI PhotoSuite*-ot. Persze, jár mellé egy üres újraírható lemez, hogy nyugodtan próbálkozhasson a felhasználó. A telepítés egyszerű, van egy ügyes útmutató, ami bemutatja a szükséges lépéseket. Ez egy EIDE egység, így a beszerelés és a kábelek csatlakoztatása után már működik is, semmi egyébre nincs szükség. A Windows automatikusan felismeri az új meghajtót és be is konfigurálja, de elég sokszor kell a gépet újraindítani, míg a meghajtót használatba vehetjük.

Főként otthoni felhasználóknak készült, így elfogadható mennyiségű kiegészítőt adtak mellé.

Zárj be minden ablakot

Az általunk használt *Adaptec Easy CD Creator 4.0* nem ismerte fel a Memorex egységét, bármivel is próbálkoztunk, viszont a meghajtóhoz csatolt 3.5c verzió telepítése után már minden simán ment. Ha valaki olyan programot akar használni, mint például a *Nero Burning ROM*, akkor annak melegen ajánljuk, hogy előbb ellenőrizze a program gyártójának kompatibilitási listáját, és csak aztán vásároljon.

A meghajtó az előírt sebességekkel működött, zeneszámokat kb. 45 másodperc alatt írt fel, az adatoknál pedig 1Mb-ot percenként. Az adatlemezek írásánál, vagy bármilyen lemez olvasásánál semmilyen problémával nem találkoztunk, de volt némi nehézség az audio CD-k írásánál. A félelmetes „buffer underrun" hibaüzenet többször is káromkodásra és lemezek összetörésére késztetett minket. Ez megelőzhető, ha az ember minden más megnyitott programot bezár, de úgy tűnt, hogy a korszerű CD-újraírók már ezt a problémát is kiküszöbölték, nézd csak meg a 4. számban, ebben a témában írt impozáns tesztünket.



Bár a Tri-Maxx 200-hoz mellékelik az *Easy CD Creator* 3.5c verzióját, de az újabb programok nem hajlandók felismerni.

Milyen ügyes fiú

Ez a Tri-Maxx nemcsak ügyes, hanem gyors is. A DVD-ket is lejátssza! • A DVD-lemezeket több mint 5600 kb/s sebességgel olvassa, és a filmeket is megnézhetjük. • Lejátssza az újraírható lemezeket is! Sok DVD-meghajtó képtelen erre, de a Tri-Maxx szereti ezeket is. • A normál CD-ket, Photo CD-ket és Video CD-ket is kezeli, az adatokat 3400 kb/s sebességgel olvassa. • Írhatunk CD-ket is! Akár egész kicsi, 70 perces CD-ket is készíthetünk – mindez nagyon könnyű a Tri-Maxx segítségével. • Az audio, Photo és Video CD-ket 900 kb/s sebességgel írja, 600 kb/s sebességgel pedig újraírja.

Hogy ne kapjon huzatot a Tri-Maxx

A Tri-Maxx esetében az ötlet nagyszerű és a megvalósítás is szimpatikus, de egyáltalán nem örültünk a sok „buffer underrun" hibaüzenetnek, na meg annak, hogy visszafelé kellett fejlesztenünk már meglévő íróprogramunkat. Ha a géped tele van pakolva mindennel és fontos a hely, akkor jó, de egyébként azt ajánljuk, használjatok külön DVD-meghajtót és egy új, nyolcszoros CD-újraírót. PCF

Memorex Tri-Maxx 200
£279 (kb. 115 000 Ft)
Memtech
www.memorexlive.com

Pro és kontra
✓ Három meghajtó egyben
✓ Gyorsan olvas
✓ Minden CD-szabványt támogat
✗ Az audio CD-kkel problémázik
✗ Korlátozott szoftver

Vélemény
68%

Cromo Mouse

Kicsi, fénylő – és hihetetlenül izzasztó. Most már visszaküldhetjük? A tenyerünk egyből elkezdett gombásodni.



Abszolút mesésen néz ki, egy igazi vágyálom, de várj csak addig, amíg elkezded használni, egyből rájössz, hogy a krómfelület és az izzadós tenyér nem illik össze.

PRÓBÁLJ MEG VISSZAEMLÉKEZNI NÉhány olyan háztartási eszközre, amit az utóbbi négy-öt évben vettél. Csak rajta – valószínűleg nagy részük visszataszítóan nagy méretű, fekete műanyagból készült akármi, ami maximum a TV-hez vagy a videomagnóhoz illik.

De a helyzet azért javul. Ma már az ember csak leugrik a TESCO-ba, és a polcokon fényes, ezüstösen csillogó holmikat is talál. Az igazán jó hír az, hogy a PC-perifériákat is kezdik a tervezők újragondolni, ennek az esztétikai rohamnak egyik eredménye a Cromo Mouse is.

A Cromo Mouse egy ergonómiailag jól megtervezett egér, amit teljes egészében sima krómréteg borít be. Olyan valami, amit az ember, amennyire csak tud, mutogat az ismerőseinek, hiszen elég feltűnő jelenség az asztalon. A szokásos jobb és bal oldali gombokon kívül, találunk rajta a hüvelykujjunknál is egy gombot, amit akár alkalmazásokhoz is (mint például a böngészők) hozzá tudunk rendelni.

Ludas Matyi libája, vagy inkább hattyúja

A gombok elhelyezése kényelmes, és a fém ház miatt olyan könnyedén siklik az asztalunkon, mint egy hattyú a vízben. A leginkább szembetűnő dolog, amivel az ember szembesül – a krómozott külső után –, hogy milyen kicsi is valójában. Egy szokásos egér méretének kb. fele, úgyhogy könnyen pályázhat a legkisebb rágcsáló címre, de sajnos gyorsan rájön az ember, hogy a mindennapi munkában inkább zavaró és kellemetlen a használata.

Tovább rontja a helyzetet az a kifejezetten bosszantó tény, hogy a hosszú órák alatt felülete nyálkás, csúszós és ragadós lesz azoktól a folyadékoktól (izzadság, zsír stb.), amik az ember tenyeréből-tenyeréről származnak. Nem sokkal később egyre kényelmetlenebb lesz ezt a csodálatos egeret megérinteni, majd egy héttel később már te is egyre többet használod a billentyűzeten fellelhető gyorsgombokat, vagy bármit, csak ne kelljen megfogni ezt. A Cromo Mouse pici, fényes és nagyon-nagyon vonzó. Gyalázat, hogy mennyire kellemetlen használni. PCF

Cromo Mouse	Pro és kontra	Vélemény
£40 (kb. 15 000 Ft)	✓ Krómozott felület	69%
F Lindy	✓ Meglehetősen ergonómikus	
I www.lindy.com	✓ Hasznos harmadik gomb	
	✗ A felülete csúszóssá válik	
	✗ Nagyon kicsi	

Erazor X^2 grafikus kártya

Hűha! Mennyi? Igen, ez aztán drága, de ha egyszer láttad az X^2-t működés közben, akkor a pénz már nem szempont...



Az Erazor X^2 biztos, hogy a legjobb, de az ára könnyen sírásra adhat okot.

Néhány számmal ezelőtt szemügyre vettünk egyet a monitorvezérlők legújabb fajtájából, a Creative 3DBlaster GeForce256 Annihilator kártyáját. Elméletileg ez a kártya a legjobb manapság, köszönhetően az nVIDIA földet megrengető GeForce256 chipjének, ami hardveresen gyorsítja a poligonok átalakítását és a fényhatásokat azokban a játékokban, amik támogatják ezt.

A gyakorlatban viszont a GeForce 256 bizonyos képernyőfelbontásoknál már nem annyira jó, mint elődje, a TNT2 Ultra, köszönhetően fejletlen meghajtóprogramjának (amit az ipar „befejezetlennek” hív). Néhány hónap alatt mindez megváltozott – de még hogy. Nemcsak a drivereken javítottak, de már létezik egy újabb generációja is a GeForce256-ra épülő kártyáknak – az Erazor X2 is ezek közül való.

Az Erazor X az Elsa cég GeForce implementációja, nagyon sok szempontból hasonlít az Annihilatorhoz, de lényegesen gyorsabb annál, a kártyán végrehajtott optimalizálásoknak köszönhetően. Az Erazor X2 azonban már egészen más ügy. DDR memóriákat használ, amiknek semmi köze a hajdani NDK-hoz. Ez a Double Data Rate rövidítése, s mint azt neve is mutatja, kétszer gyorsabban kezeli az adatokat, mint a Single Data Rate memóriák, melyeket az Erazor X, az Annihilator és a többi egyszerűbb kártya is használ.

A DDR memória és az X2 némivel gyorsabb órajele azt jelenti, hogy sokkal több adatot képes megenni, anélkül hogy telítődne vagy szűk keresztmetszetté válna a gépünkben. A nagyobb felbontások és színmélység esetében ez a legfontosabb tényező, mivel ezeknél szükséges a nagyobb áteresztő képesség – 640x480 felbontásnál igen nehezen észrevehető a különbség az Erazor X és az X2 között. Még így is sokkal jobb azonban, mint a TNT2 Ultra.

Az X2 32Mb memóriával és 350 MHz-es órajellel készül, a felbontást egészen 2048x1536-ig állíthatjuk, még 32 bites színmélység esetén is (amint az már megszokott, 2D-s teljesítménye is szinte tökéletes), és érdekes módon, támogatja a négyszeres AGP-buszt, habár az alaplapod valószínűleg még nem. Van rajta TV-kimenet is, azoknak a fura figuráknak örömére, akik szemüket tévés játékokkal fárasztják.

Az Elsa meghajtóprogramjai fantasztikusak, egyesítik a szokásos nVIDIA minőséget egy tökéletes OpenGL-támogatással. Furcsa módon, a kézikönyvben találunk útmutatást a kártya túlhajtásához is, de a legutolsó driverből ez a rész valahogy kimaradt. Azért az nVIDIA meghajtójával alaposan sikerült megpörgetni a kártyát.

Teszteredmények

	Erazor X	Erazor X^2
3DMark2000 Pro		
640x480, 16 bit	4031	4056
640x480, 32 bit	3735	3966
1024x768, 16 bit	3384	3555
1024x768, 32 bit	2428	3075
Quake 3 Arena v1.14, demo002, legnagyobb felbontás, fps-ben		
640x480, 16 bit	70,5	71
640x480, 32 bit	68,2	70,3
1024x768, 16 bit	63	68
1024x768, 32 bit	36,9	53,8

A teszthez használt gép: PIII 500MHz, 224Mb RAM, Windows 98SE, DirectX 7a, vsync és hang nélkül, nVIDIA referencia driver v3.68



640x480-ban, 16 bites színekkel a *Quake 3 Arena* elég gyengén néz ki. De vegyünk csak egy Erazor X^2-t...



... és máris 1024x768-ban, 32 bittel játszhatunk, minden extrával felvértezve. Persze, nem árt egy brutál számítógép sem.

Ahogy az várható

A tesztprogramok pontosan azt támasztották alá, amit vártunk, de természetesen a különböző játékok próbája is egyértelmű vizuális bizonyíték: az Erazor X2 egész egyszerűen a leggyorsabb grafikus kártya, amit valaha is láttunk. A *3DMark2000* összes Direct3D tesztjét simán lepipálta, sőt, az Erazor X2 1024x768-ban, 32 bites színmélységnél gyorsabb, mint a TNT2 Ultra 640x480-ban, 16 bitnél. Ne feledjük azt sem, hogy a *3DMark2000* már tökéletesen képes ellenőrizni az X2 összes leleményét, azaz a poligonok átalakítását és fénykezelését.

A *Quake 3 Arena* esetében a dolgok még meggyőzőbbek. 1024x768-ban, 32 bites színmélységnél, az összes extrával együtt is közel 54 képet képes másodpercenként megjeleníteni. Bár azoknál a játékoknál, amik még nem támogatják a hardveres átalakítási és világítási feldolgozásokat, mint amilyen az *Unreal Tournament* is, nem érzékelhető túl nagy különbség, de azért van különbség.

Tehát akkor az X2-t mindenképpen meg kell venni? Nem feltétlenül. Két fő szempont van: először is az ára. Az X2 hihetetlenül drága, köszönhetően a drága DDR memóriának. Másodszor pedig, akik nem játszanak vagy 3D-znek nagy felbontásban egy izmos számítógépen, azok nem fognak túl nagy különbséget észrevenni az X és az X2 között. Röviden szólva, az X2 nem az egyszeri felhasználók kártyája – félelmetes teljesítménnyel bír, csaknem ugyanolyan félelmetes pénzmennyiségért.

Ha ennyi pénzt tudsz költeni és a legjobbat szeretnéd, akkor ez a neked való kártya. Egyébként meg inkább egy egyszerű GeForce256-os videokártya. Bárhogy is legyen, az biztos, hogy csalódni nem fogsz. PCF

Az Erazor X^2 egész egyszerűen a leggyorsabb grafikus kártya, amit valaha is láttunk.

Erazor X^2
£280 (kb. 120 000 Ft)
Elsa
www.elsa.com

Pro és kontra
- ✓ Jelenleg a leggyorsabb kártya
- ✓ Kiváló technikai jellemzők
- ✓ Kifejlett GeForce driver
- ✓ Hihetetlen képek
- ✗ Baromi drága

Vélemény
90%

A DVD még gyerekcipőben jár

A DVD addig nem nőhet fel igazán, amíg ki nem dobálja az összes játékát a gyerekágyból, nem szidja az anyját és nem ejt teherbe egy nőt. Két típust teszteltünk a legújabbak közül, mielőtt még elfenekelnénk.

IGEN, ÚGY TŰNIK, A DVD TECHNOLÓGIA VÉGRE megérkezett, a DVD-meghajtók ma már olcsók, gyorsak és kompatibilisek a legtöbb CD-formátummal (CD, CD audio, CD-R, CD-RW stb.). Egy csomó új számítógép már DVD-meghajtóval együtt kapható, és egyre több program is ebben a formátumban jelenik meg. A CD-ket egyre gyorsabban képes olvasni, úgyhogy ez a jövő technológiája.

Úgy tűnik azonban, hogy egy írható DVD-formátum még jobb lenne... Sajnos, a dolog nem ennyire egyszerű. Bár a DVD-írók (DVD-RAM) már elérhetők, a velük megírt lemezeket nem olvassák a CD-meghajtók, sőt, még egyes DVD-meghajtók sem. Még rosszabb, hogy az írható lemezek esetében ma még több formátum is versenyez, s persze egyik sem kompatibilis a másikkal – máig nem derült ki, melyik lesz a nyerő.

Ezen hátrányok ellenére is akadnak olyanok, akik a DVD-írókat hasznosnak találhatják. Bár legalább négyszer drágább, mint a 250 Mb-os ZIP-drive, de a 10x-es és 20x-os kapacitás sok mindent megmagyaráz. Csak ne várd el, hogy ezeket a lemezeket bármilyen eszközzel be is olvashatod, kivéve a DVD-írókat.

LaCie d2

BÁRKI, AKI SIMÁNAK, CSILLOGÓNAK ÉS formatervezettnek képzeli el számítógépe perifériáit, valószínűleg nem szereti meg a LaCie d2 DVD-RAM-ot – nagy, masszív és olyan hangos hűtőventillátor van benne, hogy még a tesztszámítógépünket is túlszárnyalta. De ez egy külső egység, így muszáj, hogy robusztus legyen, az biztos, hogy sokáig bírja majd.

A meghajtó SCSI-2 interfészen keresztül csatlakozik számítógépünkhöz. Nincs SCSI-kártyád? Sebaj, van egy a dobozban, amivel nincs is semmi probléma. Miután feltelepítettük a WriteDVD! programot, a meghajtó megjelent az Intézőben és ugyanúgy használhattuk ezután, mint bármelyik másikat.

Kompatibilitási szempontból kifejezetten jó, nem volt gondja a DVD-lemezek, CD-k, audio CD-k, írható és újraírható lemezek olvasásával. Kezeli a PhotoCD-ket, Video CD-ket és írott DVD-lemezeket is, ha azokat a megfelelő módon (disc-at-once) írták meg.

A DVD-írók olvasási sebessége rosszabb, mint általában, és ez alól a LaCie sem kivétel. Kétszeres sebességgel olvassa a DVD-lemezeket és 20x-os sebességgel a CD-ket. Írási sebessége 500kb/másodperc körül mozog, vagyis nem igazán gyorsabb, mint egy szokványos CD-író.

Ha külső egységet keresel és van elég elkölthető pénzed, akkor még az orvos is a LaCie meghajtót írná fel. Könnyen használható és a lemezek 50 éves élettartama miatt jóval előnyösebb a ZIP-lemezeknél vagy bármelyik szalagos meghajtónál. Ha nem DVD-olvasóként akarod használni, akkor valószínűleg nem fogsz benne csalódni.



A LaCie DVD-RAM nagy és erős, de tuti, hogy ilyenre van szükséged?

LaCie d2
£485 (kb. 200 000 Ft)
LaCie
www.lacie.com

Pro és kontra
- ✓ Jó felépítés
- ✓ Kompatibilis más formátumokkal
- ✓ SCSI interfész
- ✓ WriteDVD! program
- ✗ A meghajtó elég nagy

Vélemény
74%

Panasonic LF-D101E

A KÖNNYEN MEGJEGYEZHETŐ NEVŰ Panasonic LF-D101E egy belső meghajtó, ami a CD-ROM-okkal megegyező helyre kerülhet. Csak csatlakoztatni kell az SCSI-kártyához és máris használható – a Windows 98 azonnal felismeri, s mint fenti társát, ezt is ugyanúgy használhatjuk, mint bármely másik meghajtónkat.

A Panasonic műszaki leírása meglehetősen hasonlít a LaCie meghajtójáéhoz. Ugyanolyan teljesítménnyel bírnak, sőt, még tesztünk sem mutatott különösebb eltérést. Ez nem annyira meglepő, hiszen mindkettő a Matsushita DVD technológiájára épül.

A Panasonic kompatibilitási listája is ugyanaz (DVD-ROM, CD-ROM, CD-R, CD-RW), de most nem volt akkora szerencsénk, mint az előbb. Az írott CD-lemezekkel folyton problémáink támadtak, de néhány DVD-lemezzel is. Mivel a LaCie és a Panasonic belseje majdnem teljesen ugyanaz, ezt egy kicsit nehezen tudtuk megemészteni. Csak még jobban kihangsúlyozza, hogy nagyon vékony határok között kell mozognia annak, aki ezt a sok különböző formátumot egyszerre szeretné kezelni.

Eltekintve a kompatibilitási problémáktól, elég nehéz a két meghajtó közül választani. A Panasonic ugyan olcsóbb, de összességében mégis a LaCie meghajtóját választanánk. Ez jól megépített, s mivel külső egység, még helyet sem foglal a számítógépünkben. Van még egy harmadik szempont is – azaz inkább ne vegyél semmit! A DVD-írók jövője egyelőre bizonytalan. Ezek a meghajtók még nem elégítik ki igazán a felhasználók igényeit, ezért inkább várjuk meg, hogy mit hoznak a további fejlesztések. PCF



A Panasonic alapjaiban ugyanaz, mint a LaCie, de akkor miért ilyen szeszélyes?

Panasonic LF-D101E
109 000 Ft + ÁFA
Panasonic
(1) 321 0408
www.panasonic.com

Pro és kontra
- ✓ Elfogadható ár
- ✓ Könnyen telepíthető
- ✓ MPEG dekódolás lehetséges
- ✗ Lemezolvasási problémák
- ✗ Helyet foglal a gépben

Vélemény
72%

Tisztán nyerők

Ha a monitorodtól már keresztbe áll a szemed, érdemes elgondolkodni egy kis fejlesztésen – ráadásul kevesebbe kerül, mint gondolnád. Gülüszemű tesztelőnk négy 17" monitort próbált ki, s még a kuncogását is visszatartotta.

Szóval szeretnéd, ha a játékokat és minden mást teljes dicsőségében élvezhetnéd? Ha ez a helyzet, akkor egy valóban jó monitorra lesz szükséged – ráadásul egy régimódi képcsövesre. Ezek az új TFT monitorok igazán nagyon királyak, legalábbis kívülről, de sajna, a játékokhoz már nem olyan jók, és az áruk is kész vagyon. Ha van pénzed, akkor egy 19" vagy 21" monitorral a játékok sűrűjébe csöppenhetsz, de még ezek is drágák – persze itt már kölcsönről és kigyúrt pénzbehajtókról van szó, normális játékos nem így vesz monitort. Másrészt a 17" monitorok még megfizethetők, nem foglalják el az egész szobát, de mégis nagy különbség egy ilyenen játszani vagy dolgozni.

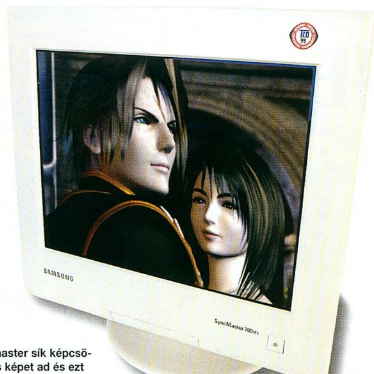
E havi tesztünkben négy új típust próbáltunk ki, hogy segítsünk eldönteni, melyik a jó választás.

Syncmaster SM700IFT

A monitorok általában nem túl szépek, viszont a Samsung még ezen a téren is igyekszik kitenni magáért. Bár elég nagy műanyag házba került, az ívelt körvonalak miatt kisebbnek néz ki, mint amilyen valójában.

A megszokott VGA-csatlakozón kívül találunk még videó és RGB csatlakozási lehetőséget is. A monitor elején elhelyezett gombokkal állíthatjuk a kép jellemzőit (méret, torzítások, színek). A képcső teljesen sík. Egy menüpontban megtudhatjuk, milyen képfrissítési frekvenciával dolgozik éppen, de még a képet is elforgathatjuk, ha szeretnénk esetleg a Föld gravitációjának hatását kompenzálni (így biztos nem esnek le a betűk). A monitorhoz jár egy kalibráló program is, melynek segítségével beállíthatjuk a képernyőn megjelenő színeket – praktikus azoknak, akiknek szükségük van arra, hogy színhelyes képet lássanak.

A Samsung DynaFlat technológiája valóban jó, a kép szélein és sarkaiban semmiféle torzítás vagy rossz fókuszálás nem látható. Egészen 1600x1200 felbontásig használhatjuk, de mint a többi 17" monitor, ez is 1280x1024-ben érzi igazán jól magát. A képe minden felbontásnál tűéles, a rendelkezésre álló beállítások pedig még a legkényesebb felhasználót is kielégítik.



A Syncmaster sík képcsöve tűéles képet ad és ezt még állítgatni is lehet.

Samsung Syncmaster SM700IFT	Pro és kontra	Vélemény
107 992 Ft + ÁFA Samsung (1) 388 7925 www.samsung.hu	✓ Minden beállítható ✓ Sík képcső ✓ Tűéles képek ✓ Képfrissítési lehetőség ✗ Túlságosan nagy	85%

ADI Microscan G710

Mint a Samsung esetében, az ADI Trinitron képcsöves monitora is teljesen sík, és 1600x1200-ig könnyedén megjeleníti a képeket. A legnagyobb felbontás ugyan bántotta a szemünket, de 1280x1024-ben a kép tiszta és villódzásmentes volt.

Annyi csatlakozó nincs rajta, mint a Samsungon (csak VGA-csatlakozót és USB-portot találtunk), de a készülék tetejébe beépítettek egy mikrofont is, amivel ki lehet váltani az asztalit.

A sík képcső itt is éles és torzításmentes képet produkál, a képernyőn megjelenő menüvel pedig egyszerűen állíthatjuk a kép geometriai jellemzőit vagy a színeket.

Az ADI színei különösen élénkek, főleg a játékok vagy DVD esetében, de meg is változtathatjuk, úgy hogy nekünk még jobban tetsszen.

Sajnos a monitor képcsőrácsa tisztán látszik – ha az ember e-mail vagy szövegszerkesztő programot használ, minden fehér képernyőrészt vékony fekete rács fed le. Néhány perc után már idegesítővé válik – nagy hiba, az egyébként szinte tökéletes monitorban.



Az ADI egy igazán nagyszerű monitor, de a fehér területeken megjelenő rács nagyon hamar idegesítővé válik.

ADI Microscan G710	Pro és kontra	Vélemény
102 900 Ft + ÁFA ADI (1) 251 0165 www.adimicroscan.com	✓ Sík képcső ✓ Szuperéles képek ✓ Könnyen állítható ✓ Beépített mikrofon ✗ Látható rács	70%

Hansol 710P

A MOSTANI TESZTÜNKBEN SZEREPLŐ MONITOROK KÖZÜL EZ A LEGolcsóbb. A Hansol monitora nem foglal el annyi helyet az asztalunkon, mint a többi, de nem is sík képcsöves.

Ahogy az várható volt, a Hansol csatlakozási lehetőségek terén nem nyújtja azt a sokrétűséget, mint a Samsung, egyedül a szabványos VGA-csatlakozót találjuk meg rajta. Egész jó menürendszeren keresztül állíthatjuk a szokásos geometriai és színjellemzőket – bár nem olyan egyszerű, mint a többin, de attól még jól működik.

A képminősége kiváló, színgazdag és kontrasztos, különösen tetszett játékok és DVD filmek esetében.

Sajnos a sík képcső hiánya lett a Hansol monitor veszte. A legtöbb monitor képe egy kissé hajlított, de jelen esetben ez kifejezetten érzékelhető, főleg 1024x768 vagy nagyobb felbontásnál. Ez olyan dolog, amihez az ember hozzá tud szokni, de a Philipshez viszonyítva (ami szintén nem sík képcsöves) igen nagy a különbség, és ez bizony könnyen zavaróvá válhat egy idő után.

Azok, akik csak játszanak a gépükön, ezt nem fogják bánni, de az internet rabjai vagy az üzleti felhasználók jobban járnak, ha valamivel többet költenek és a Hansol drágább vetélytársai közül választanak maguknak.

Hansol 710P	Pro és kontra	Vélemény
£170 (kb. 70 000 Ft) Hansol www.hansol.uk.com	✓ Kis alapterületet igényel ✓ Kiváló képminőség ✓ Élénk színek ✓ Vonzó ár ✗ Hajlított kép	70%



Játékhoz vagy DVD-hez nagyszerű, de a hajlított képcső alkalmatlanná teszi szövegszerkesztésre vagy internetezésre.

Philips 107B

HA DARTH VADER SISAKJÁBA KELLENE EGY KÉPERNYŐT BELEGYÖmöszölni, akkor valami olyasmit kapnánk végeredményül, mint ez a Philips monitor. A monitor kb. akkora, mint egy 15", ráadásul a tesztben szereplők közül ez néz ki a legjobban. A hátulján a jól megszokott monitor-csatlakozót és egy USB-portot is találunk.

A kis méret ellenére a szokásos digitális menürendszert találjuk ebben is. Állíthatjuk a kép geometriáját, pozícióját és a színeket. A menü ráadásul emberi nyelven szól hozzánk, görbéket és szögeket állíthatunk tűpárna- és trapéztorzítások helyett. Bármik legyenek is azok.

Bár nem sík képcsővel készült, mint a Samsung vagy az ADI monitora, de a kép görbülete még közel sem olyan mértékű, mint a Hansol monitoránál, ráadásul 1280x1024-ben is nagyon jó. Csakúgy, mint a többi monitor, ez is képes 1600x1200-as felbontásban dolgozni, ám ezt nem igazán ajánlanánk senkinek.

A képminőség kiváló, élénk színek és tökéletes kontrasztot jellemzi, s nagyon jól megbirkózik a játékok, a DVD és egyéb alkalmazások által támasztott kihívásokkal.

Nem a legolcsóbb monitor ugyan, de a nagyszerű képminőség és a kis fizikai méret kombinációja megéri a plusz költségeket. PCF

Ajánlott vétel – Arany-érem – PCFormat – A sokoldalú PC magazin – Március 2000

Philips 107B	Pro és kontra	Vélemény
102 900 Ft + ÁFA Philips (1) 214 2392 www.pcstuff.philips.com	✓ Éles képek ✓ Élénk színek ✓ Kicsi ház ✓ Okos menürendszer ✗ Enyhén hajlított kép	90%



Mostani tesztünkben a Philips volt a legszebb monitor – kiváló képminőség és élénk színek egy kicsi, műanyag dobozban.

SAMSUNG YP-E64, AZAZ YEPP'TM

Kisebb mint egy pakli kártya, szól mint egy hi-fi, több memória van benne mint egy éve a PC-ben... Mi az?

KÁR LENNE ISMÉT ÁTFOGÓ ELEMZÉST nyújtani az MP3 formátum minden elképzelést felülmúló sikeréről az utóbbi 1-2 évben, mindenki hallott róla, aki meg mégsem, az egy fejére húzott szenesvödörrel meditálta át az egész '99. esztendőt. Az új digitális zenei formátum szökőárként söpört végig mindenen, a feltartóztatására tett kísérletek rendre saját dugájukba dőltek, és voltak, akik igyekeztek meglovagolni az árhullámot.

Az MP3 PC-től való elszakadását az első hordozható MP3-lejátszók tették lehetővé – ilyen készülékkel korábban pl. a Diamond lépett piacra. Az ötlet újabb követőket eredményezett, így érkezhetett el kíméletlen tesztelő stábunkhoz a Samsung digitális lejátszójának, a yepp'™-nek 64Mb-os verziója.

Az első találkozás elég meggyőző volt, az ember ugyan hallomásból tudja, hogy egy ilyen szerkezet nem nagy, de a kézzel fogható valóság minden várakozásra rácáfolt. Letisztult metal-design és könnyen áttekinthető kezelőszervek, minden együtt van egy elegánsan formatervezett újdonsághoz. A lejátszó nem csak kicsi, könnyű is, így zsebben vagy övre csatolva sem zavaró.

A külcsín méltatása után ejtsünk szót a szolgáltatásokról. Amit biztosan mindenki sejt, a szerkezet MP3 formátumú állományok lejátszására szolgál, a PC közreműködése nélkül. Ezenfelül alkalmas még digitális hangrögzítésre is, azaz diktafonként is használható. A 64Mb-os tesztpéldány – ha minden zenét kiirtunk a memóriából – akár 4 óranyi hanganyag tárolására is képes, igaz, csak telefonminőségben. A yepp'™ működhet még telefonkönyvként is, a PC-n rögzített számokból és nevekből 350-et képes elraktározni – persze nem ez a fő mutatványa, de ötletes funkció.

A kis játékszer hangminőségét csak dicsérni lehet, a zene – ha megfelelő minőségben rögzítettük – nem zörög, nem kattog, nem sistereg, egyszerűen kristálytisztán szól. A számok között kedvünkre lépdelhetünk, és különböző előre definiált equalizer funkciók között válogathatunk.

A yepp'™ hét kiemelési beállítást ismer, a normál üzemmódon kívül a jazzre, rockra és klasszikus zenére optimalizálták. Ezeknek 3D verziója is létezik, ilyenkor a fülhallgatóban igyekszik surround hatást emulálni a lejátszó. Ezzel azért nem volt teljes a térélmény, de vitathatatlanul kellemes teltséget adott a zenének. Visszajátszáskor lehetőségünk van számok vagy számrészletek ismétlésére, véletlenszerű lejátszásra, s még a CD-ejátszóknál megszokott Intro is létezik, ezzel minden, a memóriában található szám első 10 másodpercébe hallgathatunk bele. Apróság lehet, de adott esetben nagyon hasznos a Hold gomb – ez minden kezelőszervet zárol, így a táskában vagy zsebben ideoda repkedő készülék nem kel önálló életre.



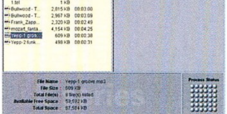
Mi szóltunk, itt is a méret a lényeg. Legyen minél kisebb.

A lejátszó természetesen nem használható PC nélkül, hiszen a zeneszámokat valamivel fel kell tölteni a Flash memóriába. A kapcsolat kialakításához egy párhuzamos portra csatlakoztatható kábel áll rendelkezésünkre, de opcionális kiegészítőként USB konnektor is vásárolható. A lejátszóhoz kapott CD-ről kell feltelepítenünk a kezeléshez szükséges yepp'™ Explorer programot, melynek kezelőfelülete leginkább a Windows Intézőt idézi. Használata roppant egyszerű – elég csak a Samsung reklám végén ugrabugráló szöszi kislányra gondolni –, két percnyi tájékozódás után szinte minden funkció kézre áll. A programból bármilyen tömörítésű MP3 állományt feltölthetünk, vagy törölhetünk a memóriából, és a menet közben rögzített saját hanganyag PC-re másolására is lehetőségünk van. Csak a program használatával határozhatjuk meg a számok lejátszási sorrendjét, tehát ha azok nem a kívánt elképzelés szerint kerültek a memóriába, lehet egy kis húzogatóst játszani a számcímekkel.

A telepítő CD a saját szoftveren kívül tartalmaz egy RealJukeBoxot is, CD-gyűjteményünk MP3-má alakításához. Ez nem a legnyerőbb választás, mert a program csak 96Kbps minőségben hajlandó dolgozni, ez pedig nem az igazi – ennyi pénzért hozzánk vághattak volna egy teljes értékű tömörítő szoftvert is. Cserébe kapunk viszont vagy 100 MP3 formátumú zenét, többek közt olyan neves előadóktól, mint Steve Lamar, The Beginning of Lotus, Kiley vagy a Halfmanwonder. Hogy nem ismered őket? Ne tudd meg, mit vesztettél... Úgy értem, inkább soha ne tudd meg. Azért a válogatás mellett szól, hogy igyekeztek minden zenei stílusból felpakolni valamit, így senki nem marad teszt-zene nélkül.

A lejátszó a zord hétköznapok próbáit is elég jól vette, a két beetetendő elemmel kellemesen sokáig és jól működik a yepp'™. Kicsit tartottunk az MP3 állományok feltöltésének időtartamától, de kellemesen csalódtunk – a 64Mb nagyrészének teleírása nem tart sokkal tovább, mint egy 45 perces kazetta előre tekerése. Ekkora memóriában már 60-70 percnyi zene is elfér, ezzel bátran nyakunkba vehetjük a várost. A yepp'™ egyáltalán nem érzékeny a rázkódásra, mint arra kocogós tesztünk (sorsot húztunk, ki fog futni) tökéletes bizonyítékul szolgált. Ami némi árnyékot vetett jó tapasztalatainkra, az a megbízhatóság volt. A készülék lejátszás közben, ritkán ugyan, de 2-3 másodpercet átugrott, vagy a számláló bolondult meg. A legdurvább egy igazi lefagyás volt – hiába no, mint a PC. Se kép, se hang, még kikapcsolni sem lehetett – csak az elemek kiszedésével, majd visszahelyezésével állt helyre a rend.

Összegezve a fentieket elmondhatjuk, hogy azok, akik már unják a walkmant, igazi alternatíva előtt állnak – ha történetesen meg tudják/akarják fizetni az árát. A lejátszó nagyon kellemesen szól, kényelmesen használható, ha az ember el tudja nézni neki az időnkénti kis szemtelenségeket. A mellé adott szoftver és zene ugyan nem az igazi, de valószínűleg nem is ez lenne a döntő a vásárlásban. MP3 gyűjtők, tiétek a pálya. *PCF*



A Windows Intézőről mintázott kezelőfelületen még egy szőke nőnek is el kell tudnia igazodni – legalábbis a reklám szerint...

yepp'TM YP-E64
63 920 Ft + ÁFA
F Samsung T (1) 388 7925
I www.yepp.hu
Ha csak úgy: Pentium 133, párhuzamos port, Win95/98 vagy NT 4.0

Pro és kontra
- ✓ Kezelhetőség
- ✓ Hangminőség
- ✓ Maga az érzés
- ✗ Kis megbízhatósági gondok
- ✗ Gyenge mellékelt szoftver és zene

Vélemény
84%

Itt szakíthat a kötött-ségekkel!

Egyszer s mindenkorra!

Nem muszáj előre eldöntenie a lekötés futamidejét.
A lekötött összeghez bármikor bármennyit hozzátehet.
Igen lehet!
Bármikor ki is vehet pénzt.
Sőt, havonta 2 alkalommal ezt kamatveszteség
nélkül megteheti.
Már 20 000 forinttal megnyitható, napi kamatozású,
és micsoda kamatlábak – pedig kötetlenebb,
mint a lekötött betét!
És még csak bankszámlát* sem kell nyitnia.

Hát nem fantasztikus?
Ez a
Megtakarítási Betétszámla.

K&H BANK

Kereskedelmi és Hitelbank Rt.

És Önnek miben segíthetünk?

Részletes információt közel 130 bankfiókban,
a TeleCenter 3-000-000 telefonszámon vagy a
www.khb.hu címen kaphat.

*Pedig K&H bankszámláról díjmentesen utalhatna rá...

TÖBBNYELVŰ KIADVÁNY

LANGMaster® SOROZAT INTERAKTÍV ANGOL NYELVÉSZ®

A **LANGMaster** Interaktív Angol Nyelvész sorozatot a nemzetközi szakmában elismert angol ***Heinemann ELT Könyvkiadó Heinemann Guided Readers*** kiadványaiból adaptáltuk CD-ROM-ra, melyet korra és tudásszintre való tekintet nélkül mindenkinek tudunk ajánlani. A Sorozatban felhasznált gondosan összeválogatott tananyag, valamint a kiváló multimédiás megoldások méltán tették a szoftvert világszerte ismertté. Reméljük, a magyar közönség is szívesen fogadja!

A Sorozat három szintre tagozódik: kezdő-, közép- és haladó-szintre; kiegészítésként egy hangosszótár is megvásárolható. Szintenként három féle verzió van: egy 1 CD-s ***KURZUS***, egy 4 CD-s ***PAKK*** és az 5 CD-s ***CSOMAG***.

Kurzus Kezdő Szint:
- Dangerous Journey

Kurzus Középhaló Szint:
- The Stranger

Kurzus Haladó Szint:
- The Sign of Four

Pakk Kezdő Szint:
- Dangerous Journey
- The Long Tunnel
- The Garden
- Rich Man Pour Man

Pakk Középhaladó Szint:
- The Stranger
- Riders of the Purpel Sage
- The Picture of Dorian Gray
- Roo 13 and Other Ghost Stories

Pakk Haladó Szint:
- The Sign of Four
- Dracula
- The Speckled Band and Other Stories
- The Women Who Disappeared

Csomag Kezdő Szint:
- Dangerous Journey
- The Long Tunnel
- The Garden
- Rich Man Pour Man
- Collins Cobuild Student's Dictionary

Csomag Középhaladó Szint:
- The Stranger
- Riders of the Purpel Sage
- The Picture of Dorian Gray
- Roo 13 and Other Ghost Stories
- Collins Cobuild Student's Dictionary

Csomag Haladó Szint:
- The Sign of Four
- Dracula
- The Speckled Band and Other Stories
- The Women Who Disappeared
- Collins Cobuild Student's Dictionary

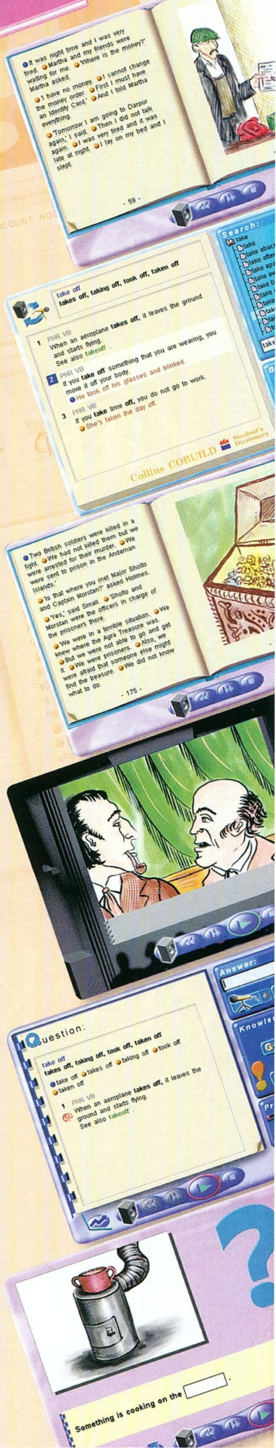
LANGMaster Collins Cobuild szótár: A multimédiás értelmező hangosszótár több mint 40.000 szócikket, valamint 30.000-nél is több példát tartalmaz, melyek az angol nyelv szókincsének mintegy 250 millió szaván alapulnak. A CD-ROM egyedülálló tulajdonsága, hogy a szócikkek mellett az ezekre vonatkozó példamondatokat is kiejti több mint 50 órányi beszéd (238.000 szó) formájában. A szöveget anyanyelvi angolok tolmácsolásában hallgathatjuk meg, miközben mindezt a képernyőn is olvashatjuk. A szótár lehetővé teszi, hogy Ön fölvehesse saját hangját és a felvételeket vissza is halgathassa. Összehasonlíthatja saját kiejtését az eredetivel, majd újra rögzítheti a gyakorolni kívánt szöveget, míg kiejtése tökéletes nem lesz. Egy adott szót megkereshet közvetlenül vagy valamely ragozott alakja alapján (pl. múltidejű vagy többesszámú alakok). Hasonlóképpen kereshet ki szókapcsolatokat is.

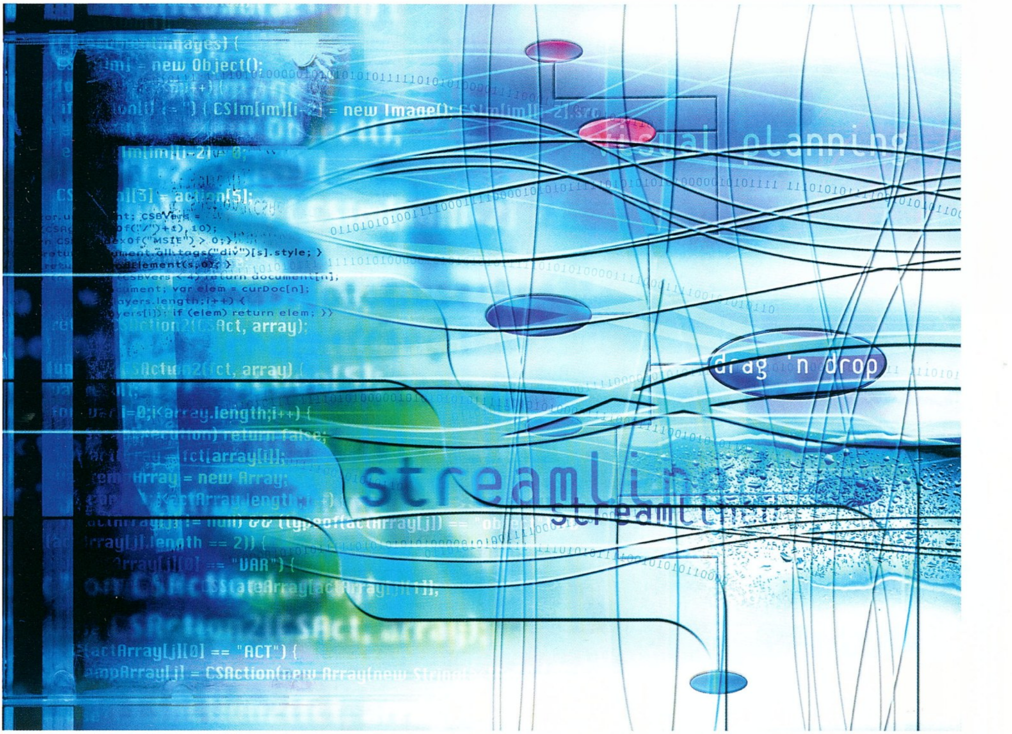
A **LANGMaster** Interaktív Angol Nyelvész sorozatban feldolgozott irodalmi művek a legmodernebb interaktív multimédiás eszközök segítségével kelnek életre, ily módon létrehozva egy egyedülállóan hatékony és eredményes nyelvoktató környezetet. A tetszetős kezelőfelület, valamint a professzionális programozási megoldások a felhasználóbarát szoftverekre jellemző könnyedséggel vezeti a tanulót az olvasás, szövegértés, beszéd és írás tanulásában, illetve gyakorlásában. 20 különféle tanulási tevékenység: pl. szövegértés hallás után, feleletválasztásos teszt, igazhamis teszt, szövegkiegészítés a hiányzó mondatrészekkel, mondat- és szóhangsúly gyakorlása, kiejtés gyakorlása a tanuló saját és az eredeti kiejtés összehasonlítása révén, teljes körű nyelvtani gyakorlatok, stb. A több száz színes illusztráció és a több órányi eredeti angol nyelvű hangfelvétel , valamint a moziszerű előadásmód teszi a tanulás nehéz pillanatait szórakoztatóvá. Szókincse bővítését képes-hangos szótár, valamint a világszerte elterjedt, igen hatékony **RE-WISE** módszer segíti.

A program használata közben a felhasználó a súgó nyelvét bármikor megváltoztathatja angolról magyarra és fordítva, ezzel is segítve a kezdő tanulók munkáját.

A CD-ROM installálásakor a magyaron kívül lehetősége van még 16 egyéb nyelvet kiinduló nyelvként kiválasztania.

A **LANGMaster** kurzusok anyaga tökéletesen kompatibilis a **LANGMaster** Collins COBUILD Student's Dictionary-vel, létrehozva ily módon egy összefüggő, komplett angol nyelviskolát, mely a világon eddig megjelent egyik legteljesebb interaktív angol nyelvoktató programcsomag CD-ROM-on.





Illusztráció: Redseal

Site-ról site-ra

Van, akinek a Jegyzettömb is megteszi, de ha látványos weboldalakat akarunk, találunk hatékonyabb programokat is.

A HTML ALAPJÁBAN VÉVE ROPPANT egyszerű programozási nyelv – a legkezdetlegesebb szövegszerkesztők használói például nagyon is ismerősnek fogják találni, hogy egy adott szöveget bolddal lehet félkövérré tenni. Nem vitás, hogy weboldalakat a Jegyzettömbbel, a Windows beépített szövegszerkesztőjével is lehet készíteni, ebben az esetben viszont elengedhetetlen minden egyes HTML-tag beható ismerete.

Az internet tele van szebbnél szebb site-okkal, ezért a látványos eredményekre képes WYSIWYG („azt kapod, amit látsz") webszerkesztők sokkal jobban használhatók HTML-oldalak létrehozására, mint egy egyszerű szövegszerkesztő. Ezek a programok a legnehezebb feladatokat is megkönnyítik, és JavaScriptes elemeket használva olyan oldalak létrehozására képesek, ahová örömmel térnek vissza újra és újra az emberek.

Korántsem kell „hivatásosnak" lennünk ahhoz, hogy hasznát vegyük a webszerkesztőknek.

Szakmai ártalom

A korai webszerkesztők azzal szereztek maguknak kétes hírnevet, hogy bonyolult programkódok ismeretét követelték meg annak érdekében, hogy weboldalaink pontosan úgy nézzenek ki, ahogy terveztük őket. A *Dreamweaver* és társai megjelenése azonban a profi webprogramozók érdeklődését is felkeltette a hasonló termékek iránt.

Persze korántsem kell „hivatásosnak" lennünk ahhoz, hogy hasznát vegyük a webszerkesztőknek. Immár nem igényelnek különösebb szakértelmet, főleg ha már használtunk egyéb DTP-s alkalmazásokat. Látványos eredményeket érhetünk el velük, anélkül hogy akár egyetlen sor HTML-kódot is értelmeznünk kellene. Az alább bemutatott programok mindegyike alkalmas weboldalak létrehozására és karbantartására.

A „szakma" is ezeket használja – miután megtudtuk, mire képesek, mi sem is fogunk csodálkozni rajta. ▶

A *PC Format* webmestere három HTML-szerkesztőt tesztelt – site-átva.

HTML potom áron

Aggodalomra akkor sincs ok, ha nem engedhetsz meg magadnak egy mindentudó webszerkesztő-programot. Weboldalt egy huncut fillér nélkül is lehet készíteni!

- Jegyzettömb – az abszolút minimum (de csak ha már ismered a HTML-t)
- *Cool Page 2* – ingyenesen letölthető a www.3dize.com címről.
- *Liquidfx 3.1* – keresd a lemezmellékleten!



Miután telepítetted a *LiquidFX*-et, lapozz a 32. oldalra egy-két jó tanácsért!

Dreamweaver 3



A *Dreamweaver* nemcsak a mi kedvencünk – a „szakma” is erre szavaz.



Ha megnéznéd, milyen szofvert használnak a webtervezéssel foglalkozó stúdiók, a legtöbb PC-n és Macen *Dreamweaver*-t találnál. A program – melynek fejlesztői elsőként ismerték fel az ötpercnyi várakozást igénylő site-ok hátrányait – közérthetően vezet be a HTML-szerkesztés rejtelmeibe. A *Dreamweaver* rengeteg lehetőséget kínál kezdőknek és gyakorlott felhasználóknak egyaránt.

A programot ragyogó interfésszel ruházták fel, amely tetszés szerint alakítható. Ha egy funkciót (például egy JavaScript-elemet) gyakran használunk, az eszköztárban saját gombot rendelhetünk hozzá. Az eszközök ablakai egyéni ízlés szerint átrendezhetők, így mindenki a számára legmegfelelőbb elrendezésben dolgozhat.

A *Dreamweaver 3* teljes mértékben a WYSIWYG jegyében készült – csak a választott helyre kell húznunk az adott szöveget vagy képet, és már készen is vagyunk. Ha valahol hibáztunk, a history palette segítségével minden korábbi lépésünk visszavonható. A *Dreamweaver* mindent tud (és támogat), ami egy site-tal kapcsolatban felmerülhet, legyen az FTP, DHTML (Dynamic HTML), Flash vagy JavaScript. Külön figyelmet érdemel a HTML-frame-ek támogatása – mostantól a több frame-ből álló site-ok létrehozása sem jelenthet gondot.

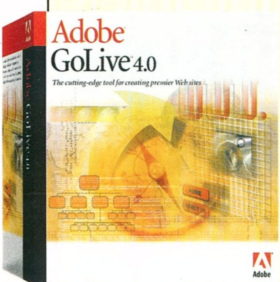
A legtöbb kezdő szeretné minél gyorsabban elsajátítani az olyan fogásokat, mint amilyen a JavaScriptes mouseover. Ezzel a látványos trükkel lehet elérni azt, hogy a gombok vagy képek megváltozzanak, ha átmegy rajtuk az egérmutató. A *Dreamweaver 3*-ban ennél mi sem egyszerűbb: csak ki kell választani az oldal egy elemét, majd a Behaviours menüben a Swap Image opcióban megadni a módosított mouseover képet.

A Macromedia felismerte, hogy a felhasználók többsége mindössze egyetlen weboldal készítésével és karbantartásával foglalkozik. Elsősorban nekik hasznos, hogy a program külön



A *Dreamweaver 3* interfésze a maga teljes pompájában – nemcsak szép, felhasználóbarát is.

Adobe GoLive 4.0

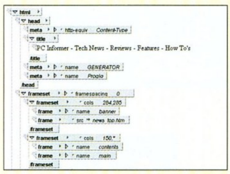


Összességében a *GoLive* alig valamivel marad le a *Dreamweaver* mögött.

A HTML-szerkesztők piaca mostanra már elég széles ahhoz, hogy mindenki megtalálja a legmegfelelőbb programot. Talán senkinek sem okozunk nagy meglepetést azzal, hogy az Adobe-féle *GoLive* a csúcskategóriás termékek közé tartozik. Elsősorban a hivatásosokat célozza meg, de drag-and-drop („fogd és vidd”) funkciói miatt a kezdők is nagy hasznát vehetik.

A *GoLive*-val kapcsolatban mindjárt az elején feltűnik, mennyire kimunkáltak és áttekinthetőek a program kezelőszervei. Tetszés szerint elrendezhetjük a WYSIWYG szerkesztőablakot, a forráskódot, az előnézeti képet és az összes többi elemet. Ha valaki akár csak egyszer is bosszankodott az eldugott menüpontok miatt, nagyra értékeli majd az efféle segítséget.

A roppant kényelmes „fogd és vidd” a *GoLive* minden összetevőjében működik. Ha például középen ketté akarjuk választani weboldalunkat, egyszerűen megfogjuk a megfelelő ikont, és ráhúzzuk az oldalra. A méret, a stílus és az elrendezés egy másik menüből ugyanilyen könnyen elvégezhető. Ugyanez áll a színek alkalmazására is: miután megtaláltuk a szükséges árnyalatot, csak ráhúzzuk az adott elemre (például szövegre). Ennyi.



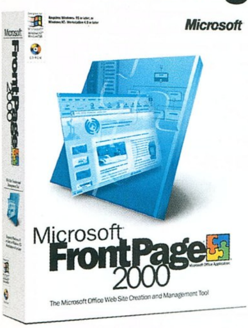
Az outline view ötvözi a forráskód ablak és a szerkesztési nézet előnyeit.

A *GoLive*-ban egy hatékony pozicionáló funkciót is találunk, amely vigyáz arra, hogy a szerkesztőablakban elhelyezett objektum a böngészővel nézve is ugyanott jelenjen meg. A karbantartáshoz szükséges eszközök szintén hasznosak, és ugyanazt a drag-and-drop architektúrát követik, mint a program többi része. Örültünk a különféle programnyelvek, köztük az XML és a JavaScript támogatásának is.

A *GoLive* a *Dreamweaver*-hez hasonlóan nagyban megkönnyíti a JavaScript alkalmazását. A mouseoverhez például elég kiválasztani egy Button Image-et, majd megadni, hogy mivé változzon át az egérmutató vagy kattintás hatására. Ezzel a módszerrel a szokásos idő töredéke alatt hozhatunk létre olyan elemeket, mint például egy navigation bar.

A *GoLive*-val voltaképpen az volt az egyetlen bajunk, hogy túlságosan

FrontPage 2000



Pontosan úgy fest, mint az összes többi *MS Office*-alkalmazás.

A legtöbben talán ezt a webszerkesztőt ismerik, nem utolsósorban azért, mert a program az *Office 2000* része. A Microsoft többi termékéhez hasonlóan, ebben is eszement mennyiségű funkció kapott helyett, ám az előző verziók egyrészt érthetetlenül bonyolultak voltak, másrészt a szükségesnél terebélyesebb kódot gyártottak. A Microsoft szerint ennek mostantól vége. Lássuk, valóban így van-e...



A többi szerkesztőhöz hasonlóan, a HTML-kód itt is szabadon szerkeszthető.

A kezelőszervek megpillantásakor furcsa, déjà vu-szerű érzés kerített hatalmába minket, de aztán rájöttünk, hogy mégsem a *Word*-öt nyitottuk meg, hanem a *FrontPage 2000*-et – más kérdés, hogy ember legyen a talpán, aki azonnal észreveszi a különbséget. Az *Office* többi részével való kísérteties hasonlóságot mellesleg nem tartottuk különösebben jó ötletnek – a *Dreamweaver* menüi és eszköztára például sokkal logikusabb elrendezést mutat.

A *FrontPage 2000* teljes egészében WYSIWYG-alkalmazás, de tesztünk másik két szereplőjéhez hasonlóan, a HTML-kódot itt is megnézhetjük és szerkeszthetjük a maga „nyers” formájában. A képeket és a szöveget ugyanúgy ráhúzhatjuk a szerkesztési ablakra. A drag-and-drop és a beépített témák segítségével fél óra alatt összeállítható egy weboldal. A Microsoft sajnos továbbra is hadilábon áll a JavaScripttel: navigation bart vagy mouseovert alkalmazni például sokkalta nehezebb itt, mint akár a *Dreamweaver*-ben, akár a *GoLive*-ban. Helyette a Microsoft az ún. Hover buttonokat erőlteti, amelyek egyrészt sokkal rosszabbul konfigurálhatók, másrészt módfelett kezdetleges hatást keltenek. Cserébe a *FrontPage* könnyen kialakítható beszélgetőfórummal és hit counterrel kecsegtet, de a funkciók legtöbbször még mindig más Microsoft-termékeknek „tesznek alá”.

A *FrontPage* sitekarbantartó képességei semmivel sem alávalóbbak a *Dreamweaver*-énél. Miután elkészültünk egy oldallal, ágrajzon vehetjük szemügyre annak teljes felépítését. Ha egy oldal vagy annak egyik képe megváltozik, a *FrontPage* automatikusan frissíti az oldalra vagy a képre mutató linkeket. Az FTP-kliens szintén sokat

könyvtárba gyűjti a leggyakrabban használt képeket és objektumokat. Az oldal átalakításához egyszerűen csak a kívánt helyre kell húznunk a directory megfelelő elemét. Ha pedig frissítjük a könyvtár tartalmát, az adott kép vagy objektum site-on lévő megfelelője is frissülni fog.

A túlságosan nagy HTML-oldalakat senki sem szereti, s bár a szélessávú internetelérésre remélhetőleg nem kell sokat várnunk, a karcsúbb site-okat mindenképp hamarabb lehet letölteni. A *Dreamweaver* ezt a problémát nagyfokú optimalizálással hidalja át. A felesleges kódelemeket azokról az oldalakról is el tudja távolítani, amelyeket más webszerkesztővel hoztunk létre. Ha ez mégsem egyezne a szándékainkkal, a Roundtrip HTML funkció mindent úgy hagy, ahogy eredetileg volt.

A számítástechnika legtöbb felhasználási területén van egy olyan alkalmazás, amely magasan kiemelkedik a többi közül – képszerkesztésben az *Adobe Photoshop* arat le minden babért, a HTML-szerkesztésben viszont a *Dreamweaver 3* a király. Melegen ajánljuk profiknak és lelkes amatőröknek egyaránt.



Jobb egérgombbal kattintva könnyen megváltoztathatjuk az oldal vagy egy elem tulajdonságait.

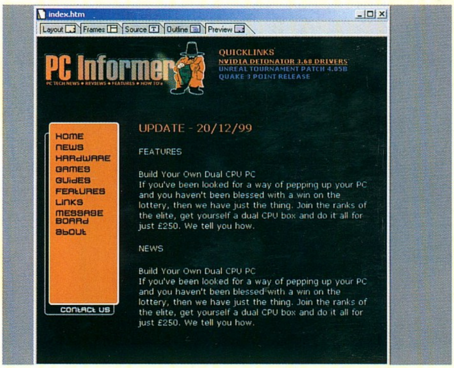
Dreamweaver 3
147 000 Ft + ÁFA
Macromedia (1) 392 0700
www.macromedia.com
Ha csak úgy: PII, 64Mb, 100Mb merevlemez hely, Windows 95/98 vagy NT

Pro és kontra
✓ Ragyogó interfész
✓ Ismeri a legújabb szabványokat
✓ Optimalizált HTML
✓ Tele trükkel
✗ Drága

Vélemény
92%

kifinomult. A program számos funkciója csak a legújabb böngészőkkel jeleníthető meg. Természetesen nem kötelező Dynamic HTML-t használni, de ha valaki mégis ezt teszi, nem kevés internetező számára teszi lehetetlenné oldalai nézegetését. Még szerencse, hogy a *GoLive* által létrehozott HTML-kód ugyanúgy optimalizált, mint a *Dreamweaver*-é. Az általunk készített oldalak legalább olyan gyorsan fognak letöltődni, mintha profi programozó tervezte volna őket. A pontos sebességről egyébként a Document Statistics ablakban részletes információkat kaphatunk, kapcsolódási típusra lebontva.

Összességében tehát a *GoLive*-ban egy minden igényt kielégítő programot ismertünk meg, amelyet mélységei ellenére is könnyű elsajátítani. Nincs olyan jó, mint a *Dreamweaver*, de befürödni ezzel sem fogunk. Sőt!



Az interfészre itt sem lehet panasz – logikusan elhelyezett menük, kéznél lévő kezelőszervek.

GoLive 4
147 000 Ft + ÁFA
Adobe (1) 392 0700
www.adobe.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 50Mb merevlemez hely, Windows 98 vagy NT

Pro és kontra
✓ Egyszerű kezelőszervek
✓ Karcsú HTML-kód
✓ Sitekarbantartó funkciók
✓ Teljes körű drag-and-drop
✗ Megkérik az árát

Vélemény
88%

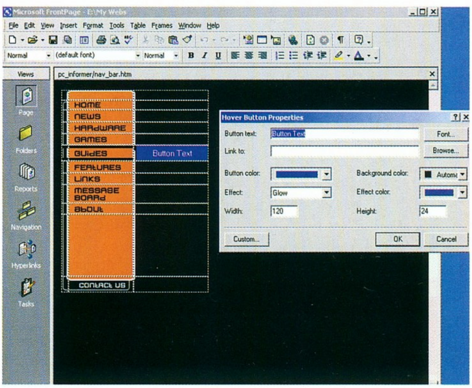
fejlődött, és ha a site-on megváltoztatunk valamit, csak a módosított oldalt kell újra feltölteni.

A Microsoftnak a kódoptimalizálás terén is sikerült előrelépnie. A *FrontPage 2000* által létrehozott HTML-oldalak sokkal karcsúbbak, mint ahogy azt a korábbi verzióknál megszokhattuk. A program a Macromedia Roundtrip HTML-jéhez hasonlóan képes arra is, hogy igény szerint „áramvonalasítsa" a más alkalmazásokban elkészített HTML-oldalakat. Kérésre a *FrontPage* az oldalt lecsupaszítva is megmutatja, ikonokkal jelölve a megjelenítendő objektumok helyét.

A Microsoft webszerkesztője sokat fejlődött az előző változatokhoz képest, de számos alapvető funkció még mindig hiányzik belőle. Bármennyire is jellemző a cégre az egyéni utak keresése, mostanra végre sikerült felismerniük, hogy weboldalakat az *Internet Explorer*en kívül más programokkal is lehet nézegetni.

A *Dreamweaver* eleganciájához képest azonban a *FrontPage 2000* még mindig túl körülményes, és sok bosszúságot képes okozni a használójának.

PCF



Egyfajta mouseover a *FrontPage 2000*-ben is van, de messze nem olyan hatásos, mint a *Dreamweaver*-ben.

FrontPage 2000
39 000 Ft + ÁFA
Microsoft (1) 267 4636
www.microsoft.com
Ha csak úgy: P233, 64Mb, 40Mb merevlemez hely, Windows 95/98 vagy NT

Pro és kontra
✓ Reális ár
✓ Hasznos karbantartási eszközök
✓ Optimalizált kód
✗ Észszerűtlen kezelőszervek
✗ Vacak JavaScript-editor

Vélemény
72%

INTERNET

KORLÁTLAN ELŐFIZETÉS 3000,- FT/HÓ

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 8.7GB EIDE Ultra DMA HDD
- CD-ROM 40x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board videókártya max. 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V90
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 89.900 Ft

Celeron 500MHz Nettó ár: 106.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral
- ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 VANTA videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster 128 PCI hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 159.900 Ft

Celeron 500MHz Nettó ár: 176.900 Ft

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
- 128MB SDRAM 100MHz
- 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- RIVA TNT2 Ultra TV-OUT videókártya 32MB
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 500MHz Nettó ár: 229.900 Ft

Pentium III 600MHz Nettó ár: 289.900 Ft

A fenti konfigurációkhoz nálunk vásárolt Windows98 esetén 1 hónap korlátlan Internet elérést adunk ajándékba.



Az ACOMP Zenith az Intel Pentium III processzorral elérhető legnagyobb teljesítményt nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet, belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, az egyik leggyorsabb TV kimenetes 32MB-os VGA kártya a Riva TNT2 Ultra, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsó sorban az ABIT legjobb alaplapja, mely a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6 II. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Vásároljon nálunk Windows 98-at és ajándékba 1 hónap korlátlanul használható Internet előfizetést adunk. DVD filmeit nem csak a monitoron nézheti, hanem a TV kimenet használatával bármely televízión is. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron 500MHz-es processzorral is megvásárolható.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Nagy teljesítményű Riva TNT2 Vanta 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gép DVD meghajtót és eredeti SoundBlaster 128 hangkártyát tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. A rendszer alapját az ABIT legjobb alaplapja: a BE6 II képezi.

Az ACOMP Base egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 400 vagy 500MHz-es változatban. A beépített 40x CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.7GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára.
Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet, faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet!

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2001" kompatibilis!

intel inside pentium® III

intel inside celeron™ PROCESSOR

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP Számítástechnikai Kft.



Illusztráció: Jacey

Windows 2000

A Windows NT stabilitása és a Windows 98 multimédiás képességei? Körmére néztünk a Microsoft legújabb operációs rendszerének.

Nem sokkal azután, hogy a Microsoft piacra dobta a Windows első változatát, a „nagyüzemi" felhasználók számára világossá vált, hogy az operációs rendszer (OS) nem igazán felel meg az üzleti szféra támasztotta követelményeknek. A megoldást a Windows NT jelentette, amely stabilitásával már magasabbra tette a mércét, játszani viszont legfeljebb pasziánszot lehetett vele.

Ahogy az verziószám 3.51-ről 4.0-ra váltott, és a Microsoft néminemű DirectX-es képességekkel is felruházta az NT-t, egy-két elvetemült otthoni felhasználó is fantáziát kezdett látni ebben a kimondottan üzleti célokra szánt operációs rendszerben. Az NT azért lehetett a Windows 9x alternatívája, mert sokkal stabilabb – szó se róla, fagyni fagy ez is, de mégsem azzal a napi rendszerességgel, mint „évszámozott" kollégái.

Két különböző operációs rendszer fejlesztése és támogatása azonban kezdett elviselhetetlen terhet róni a Microsoftra. A kézenfekvő megoldást a két verzió egyesítése jelentette. A Windows 2000-rel egyelőre még nem valósult meg a hőn áhított cél, az viszont már biztos, hogy ez (továbbá a fejlesztés alatt álló Windows Millennium, a 9x-sorozat „hattyúdala") lesz a Microsoft utolsó 32 bites operációs rendszere.

Akkor tehát Windows 2000. Állítólag egymásra talált benne az NT teherbíró képessége és a Windows 9x rugalmassága, ami mindenképp örömteli fejlemény. Az igazság azonban valamivel árnyaltabb. A Windows 2000 nagyszerű operációs rendszer, amely stabilitásával és könnyű kezelhetőségével nagy előrelépést jelent – de nem mindenki számára. Hogy ezen pontosan mit értünk, kiderül a következő oldalakon...

Ami várható

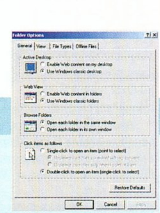
● 32 bites multitasking – a 16 bites elemeket is tartalmazó Windows 98-cal ellentétben a Windows 2000 tisztán 32 bites operációs rendszer, más szóval gyorsabb, és több dolgot végezhetünk vele egyszerre.

● Játékok támogatása – ez egyelőre nem tökéletes, de amint kijönnek a megfelelő driverek, a Windows 2000 legalább olyan jó (vagy még jobb) játékplatform lesz, mint a Windows 98.

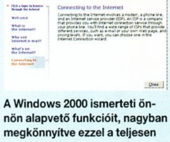
● Stabil – a Windows 98 bizonytalanságai után jó hír, hogy a Windows 2000-et csak nagy nehézségek árán lehet összeomlasztani. A „kék halál" továbbra is szedni fogja áldozatait, csak sokkal ritkábban.

● Kompatibilitás – régi alkalmazásaink túlnyomó többsége futni fog alatta, ráadásul esetenként sokkal gyorsabban.

● Áttekinthetőbb Asztal – az Asztal és a Start menü átalakítása következtében könnyebben és gyorsabban találunk rá a keresett információra vagy alkalmazásra.



Az Active Desktop a Windows 2000-ből sem tűnt el, de ez nem jelenti azt, hogy ne lehetne kikapcsolni.



A Windows 2000 ismerteti önnön alapvető funkcióit, nagyban megkönnyítve ezzel a teljesen kezdők dolgát.

Windows 2000 és a játékok

A Microsoft nagy erőfeszítéseket tett, hogy a Windows 2000-et megfelelő játékplatformmá tegye. Az új OS DirectX7-támogatással rendelkezik, a joystickoktól és joypadektől sem jön zavarba, ráadásul tisztán 32 bites operációs rendszerről lévén szó, a lefagyásnak is kevesebb az esélye. A Windows 2000-et PII 333-tól kezdve egészen egy kétprocesszoros konfigurációig számos rendszeren teszteltük, de komolyabb problémával nem találkoztunk.

Egyes játékoknál teljesítménycsökkenést mértünk, bár ezért elsősorban a kiforratlan drivereket okoltuk (a tesztelést januárban végeztük, a legtöbb hivatalos meghajtóprogramot pedig későbbre ígérik), így ebben a tekintetben jelentős javulás várható. A régebbi játékok mintegy 5-10 fps-sel lomhábban futottak, az újabbak ellenben alig valamennyit (kb. 2 fps) lassultak.

A meghajtóprogramok egyenetlensége és a DirectX7 hibái okolhatók azért is, hogy miközben egyes játékok tökéletesen futottak az egyik Windows 2000 alapú rendszeren, addig a többin el sem indultak. A *System Shock 2* például nyikkanni sem volt hajlandó GeForce-szal felszerelt kétprocesszoros gépünkön, PII 333 és TNT2 Ultra alatt viszont gond nélkül működött.



Az új OS multimédiás képességeire nagy hangsúlyt fektettek, beleértve az 5.1-es surround hangrendszerek támogatását is.

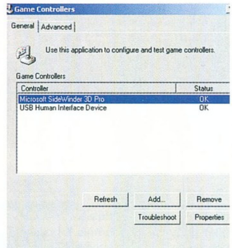
Az új OS előnyére legyen mondva egyrészt az, hogy az új architektúrának köszönhetően elődeinél kevesebbszer kell újraindítani, másrészt pedig, hogy minden alkalmazás külön memóriaterületen fut, tehát ha egy játék „elszáll", nem rántja magával az operációs rendszert.

Némelyik játék, többek között a *Quake 3*, a *Team Fortress Classic* és az *Unreal Tournament* sokkal jobban érzi magát Windows 2000, mint Windows 98 alatt. Utóbbi esetében például számottevő sebességnövekedést tapasztaltunk.

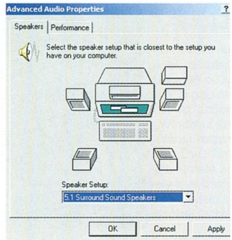
Egy szó, mint száz

A játéktámogatás egyelőre még képlékeny, ha tehát pusztán ezért térnénk át az új OS-re, várjuk meg, amíg elkészülnek a megfelelő driverek.

PC Format Vélemény 70%



A Windows 2000 sokféle joystickot és joypadet támogat – itt éppen egy SideWinder gamepadet telepítettünk.



A *Half-Life* és a *Team Fortress Classic* hibátlanul fut Windows 2000-rel, csakúgy, mint az *Unreal Tournament* és a *Quake 3*. Utóbbihoz két CPU-t is használhatunk.

Windows 2000 és az otthoni felhasználók

Azok, akik szövegszerkesztésre, internetezésre vagy személyes információk kezelésére használják a számítógépüket, nem fognak csalódni a Windows 2000-ben. Az *Office 2000*-hez és a *Photoshop*-hoz hasonló alkalmazások nagyon jól érzik magukat 32 bites környezetben.



Azon túl, hogy az *Office*-szal, a *Paint Shop Pro 6*-tal vagy a *Dreamweaver*-rel semmiféle gondunk sem lesz, a Windows 2000 valódi multitaskingra is képes, vagyis sokkal simábban válthatunk futó programjaink között, mint Windows 98-ban. Bátran hozzáfoghatunk például nagyobb mennyiségű adat tömörítéséhez *WinZip*-pel, ez a *Photoshop*-os képszerkesztésünkre semmilyen hatással nem lesz. A kétprocesszoros rendszerek egyre népszerűbbé válnak (elvégre egy BP6-os alaplap és két 433-as Celeron bőven kijön egy jobb PIII-as árából), a Windows 2000 pedig az ilyeneket is támogatja, a Windows 98 azonban nem. A két processzorra (is) optimalizált programok – például a *Photoshop* vagy a *Quake 3* – szinte megtáltosodnak Windows 2000 alatt.

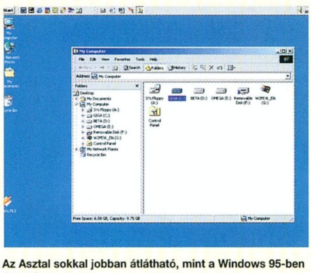
Az új hardver hozzáadásának megkönnyítése, az operációs rendszer önjavító képessége, valamint az olyan hasznos funkciók, mint a fájlindexelés, könnyebbé teszik az otthoni felhasználó életét. A továbbfejlesztett biztonsági szolgáltatások segítségével hálózatban és azon kívül is könnyebben óvhatjuk meg a gépünket.

Ha szereted saját képedre alakítani a PC-d, a Windows 2000 szintén nem fog csalódást okozni. Legalább annyira alakítható, mint a Windows 98, és olyan jól ismert elemeket is tartalmaz, mint az Asztal témák. Külön öröm, hogy a Start menü jelentős igazításon ment át, és mostantól csak a leggyakrabban használt alkalmazásokat mutatja.

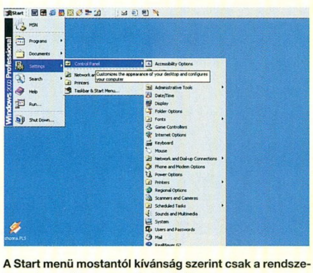
Egy szó, mint száz

Multitasking képességei és a régebbi programokkal való nagyfokú kompatibilitása a Windows 2000-et ideális választássá teszi az otthoni felhasználók számára.

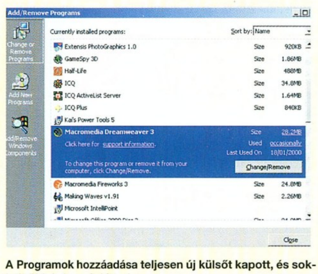
PC Format Vélemény 90%



Az Asztal sokkal jobban átlátható, mint a Windows 95-ben és 98-ban.



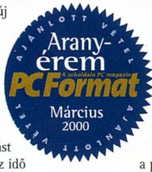
A Start menü mostantól kívánság szerint csak a rendszeresen használt programokat jeleníti meg.



A Programok hozzáadása teljesen új külsőt kapott, és sokkal több információt ad.

Windows 2000 és a vállalkozások

A Windows NT-t, a Windows 2000 elődjét kimondottan az üzleti felhasználók igényeire szabták. Az első számú követelmény az volt, hogy az operációs rendszer minél stabilabban működjön. Az új OS stabilitása kiváló, amiből sokat profitálhatnak a kisebb vállalkozások.



A Windows 2000 megjelenés előtt álló változatával végzett tesztjeink két hete során csupán egyetlen rendszerösszeomlást tapasztaltunk. A tesztgép ez idő alatt folyamatosan működött, és bár egy-két alkalmazást sikerült lefagyasztanunk, az OS sértetlen maradt.

Ha sok adatot tárolunk a gépünkön, bizonyára örömmel fogadjuk majd az új fájlindexelő funkciót, amely minden helyi vagy hálózati meghajtó tartalmát és tulajdonságait figyelemmel kíséri. Ezt Windows 98 alatt is el lehetett végezni, de a feladat többnyire vigasztalanul sok időt vett igénybe. Ha például rákerestünk a „könyvelés 1994" szavakra, most percek alatt megtalálhatjuk, amit keresünk, míg ez régebben órákig is eltarthatott.

Az üzleti célokra használt számítógépekkel szemben támasztott másik fontos követelmény a könnyű kezelhetőség. A Windows 2000 minden eddiginél egyszerűbbé teszi az új szoftverek és hardverek telepítését/konfigurálását. Úgy látszik, a Microsoft az egyik leggyakoribb Windows 9x-es problémára, a programok és perifériák telepítésével együtt járó időrabló újraindításra is gyógyírt talált. Erre olykor-olykor még most is szükség lesz, de sokkal kevesebbszer, mint korábban.

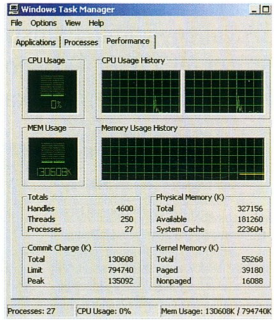
A hálózati csatlakozások és beállítások kezelése szintén sokat egyszerűsödött. A kapcsolódást, akár egy másik gépről, akár az internetről van szó, egy új varázsló, a Network Connection Wizard segíti. Ezzel végre egy helyen konfigurálhatunk mindent, a telefonos kapcsolattól kezdve az infraport beállításaiig.

A Windows 2000 az üzleti alkalmazások túlnyomó többségét gond nélkül futtatja. Egyedül azokkal a régi, DOS-os programokkal gyűlhet meg a bajunk, amelyek közvetlenül próbálnak kommunikálni a hardvereinkkel. Ez röviden annyit jelent, hogy meglévő programjaink lecserélése miatt nem kell óriási költségekbe vernünk magunkat, ha a Windows 2000-et választjuk.

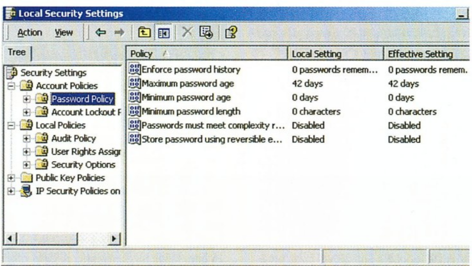
Egy szó, mint száz

Ha kisvállalkozásunk van, de mindeddig elbátortalanított minket az NT bonyolultsága, a Windows 2000-rel csak jól járhatunk.

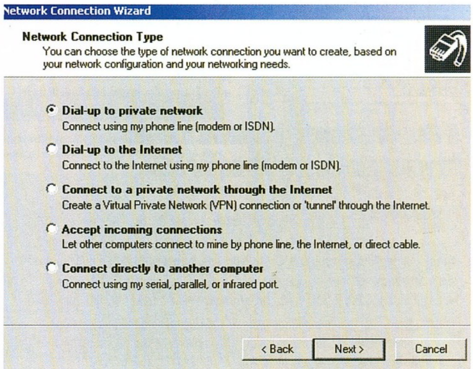
PC Format Vélemény 91%



Akik DTP-vel foglalkoznak, zenét szereznek vagy más, számításigényes alkalmazásokat futtatnak, örülni fognak a kétprocesszoros rendszerek támogatásának.



Amennyiben számunkra alapvető a biztonság, a Windows 2000 megéri a pénzét.



Sokkal egyszerűbb lesz más számítógépekhez kapcsolódni, az internet vagy egy egyszerű kábel segítségével.

Muszáj frissíteni?

Windows Millennium

Az inkább javítócsomagnak, mint önálló operációs rendszernek tekinthető Millennium, Windows 2000-et idéző külseje ellenére tulajdonképpen nem más, mint a Windows 98 „fazonigazított" változata. A megjelenés a tervek szerint az év közepén várható. Az ár még nem ismert, de a Microsoft a regisztrált Windows-felhasználókat kedvezményben részesíti.



Az internethez sokkal könnyebb lesz csatlakozni, mint korábban.

Az új OS-t az egyszerűsítés jegyében tervezték (valószínűleg válaszul az egyre nagyobb népszerűségnek örvendő, felhasználóbarát Apple iMacre). Nagy hangsúlyt kapnak az új médiumok (pl. a DVD) és játékok is. Az internethez és egyéb hálózatokhoz való csatlakozás nagyban leegyszerűsödik, csakúgy, mint az egész rendszer telepítése és karbantartása.

Ha főleg játékra használod a géped, azt ajánljuk, várd meg a Windows Millenniumot. A Windows 2000 nem jön zavarba a játékoktól (az *Unreal Tournament*, a *Quake 3* vagy a *Half-Life* nagyszerűen fut rajta), de egyelőre nincsenek hozzá megbízható driverek, ennek pedig a gyorsaság látja kárát.

Amennyiben csupán egyszerűbb feladatokat végzünk el PC-n, és kevesebb időt töltünk játékokkal, érdemes váltanunk, feltéve, hogy rendelkezünk egy legalább PII-es rendszerrel. Valószínű, hogy gyorsabban és hatékonyabban tudjuk elvégezni a munkánkat.

Ha egy régebbi, de már Pentium-alapú gépen dolgozunk, maradjunk a Windows 98-nál. A Windows 2000 már P233-on is elindul (ezt mi is tanúsíthatjuk), de a sebessége kívánnivalókat hagy maga után. Összefoglalásként tehát azt mondhatjuk, hogy ha elégedettek vagyunk a Windows 98-cal, ne upgrade-eljünk csak azért, mert jobb is van nála, ha viszont sokkal stabilabb operációs rendszert akarunk, netalán kétprocesszoros PC-n dolgozunk vagy valódi multitaskingot szeretnénk, váltsunk Windows 2000-re. PCF

Windows 2000
82 700 Ft + ÁFA
Microsoft — (1) 267 4636
www.microsoft.com/hun/
Ha csak úgy: P133, 64Mb, 2Gb merevlemez legalább 1Gb szabad területtel

Pro és kontra
- ✓ Nagyon gyors
- ✓ Valódi multitasking
- ✓ Rendkívül stabil
- ✗ Játékra egyelőre nem tökéletes
- ✗ Nagyon jó gép kell hozzá

Vélemény
83%

Power Cleaner 6.0

Szóval egy vadiúj uninstaller program ütötte fel a fejét. De vajon versenyre kelhet-e a régi rutinrókákkal?

EGY NAP, AMIKOR MEGRENDEZIK a szoftverekben használt legbénább kifejezések versenyét, az „uninstall” fogalma még sok jelölésre számíthat. Legjobban talán úgy lehetne körülírni, hogy „csináld vissza a rendszered olyanná, amilyen előzőleg volt”. Az eltávolító (uninstaller) programok egy része fájlokat, mappákat és regisztrációs bejegyzéseket hagy maga után a gépünkön, másik részük pedig olyanokat is letöröl, amikre egy másik alkalmazásnak szüksége lenne, így aztán az (is) működésképtelenné válik.

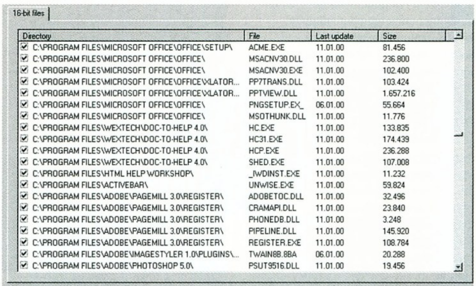
Az egyik lehetőség, hogy az ember egyáltalán nem használja az adott program eltávolító részét, hanem inkább egy harmadik cég programjára bízza magát, amilyen a Data Becker *Power Cleaner 6.0*-ja is. (Azért harmadik cég, mert az első az operációs rendszer gyártója, a második pedig az alkalmazásé.)

A *Power Cleaner* a háttérben futva (ezt csak a tálcán megjelenő ikonja jelzi) figyeli, hogy mit is csinálnak a telepítőprogramok a gépünkön. Ha később az adott alkalmazást mégis el akarod távolítani, a *Power Cleaner* garantálja, hogy minden fájl és bejegyzés eltűnjön a gépedről. Legalábbis elméletben, a gyakorlatban ugyanis azért akad egy-két probléma.

Kis méret

A *Power Cleaner*-től azt várja az ember, hogy automatikusan észrevegye, ha egy telepítési folyamat elkezdődik, de sajnos gyakran hibázik. Végül inkább mi magunk kapcsolgattuk ki-be. Ez nem fatális hiba ugyan, de azért egy picit megbonyolítja a program használatát. Az már aggasztóbb, hogy a *ScanDisk* rendszeresen lefagyasztotta a gépünket, ha a *Power Cleaner* is futott a háttérben. Máskor meg egész egyszerűen kikapcsolta magát mindenféle figyelmeztetés nélkül.

> **A *Power Cleaner* időnként minden figyelmeztetés nélkül bezáródik.**



Directory	File	Last update	Size
C:\PROGRAM FILES\MICROSOFT OFFICE\OFFICE\SETUP\	ACME.EXE	11.01.00	81.456
C:\PROGRAM FILES\MICROSOFT OFFICE\OFFICE\	MSACNV30.DLL	11.01.00	236.800
C:\PROGRAM FILES\MICROSOFT OFFICE\OFFICE\	MSACNV30.EXE	11.01.00	102.400
C:\PROGRAM FILES\MICROSOFT OFFICE\OFFICE\XLATOR...	PP7TRANS.DLL	11.01.00	103.424
C:\PROGRAM FILES\MICROSOFT OFFICE\OFFICE\XLATOR...	PPTVIEW.DLL	11.01.00	1.657.216
C:\PROGRAM FILES\MICROSOFT OFFICE\OFFICE\	PNGSETUP.EX_	06.01.00	55.664
C:\PROGRAM FILES\MICROSOFT OFFICE\OFFICE\	MSOTHUNK.DLL	11.01.00	11.776
C:\PROGRAM FILES\WEXTECH\DOC-TO-HELP 4.0\	HC.EXE	11.01.00	133.835
C:\PROGRAM FILES\WEXTECH\DOC-TO-HELP 4.0\	HC31.EXE	11.01.00	174.439
C:\PROGRAM FILES\WEXTECH\DOC-TO-HELP 4.0\	HCP.EXE	11.01.00	236.288
C:\PROGRAM FILES\WEXTECH\DOC-TO-HELP 4.0\	SHED.EXE	11.01.00	107.008
C:\PROGRAM FILES\HTML HELP WORKSHOP\	_IWDINST.EXE	11.01.00	11.232
C:\PROGRAM FILES\ACTIVEBAR\	UNWISE.EXE	11.01.00	59.824
C:\PROGRAM FILES\ADOBE\PAGEMILL 3.0\REGISTER\	ADOBETOC.DLL	11.01.00	32.496
C:\PROGRAM FILES\ADOBE\PAGEMILL 3.0\REGISTER\	CRAMAPI.DLL	11.01.00	23.840
C:\PROGRAM FILES\ADOBE\PAGEMILL 3.0\REGISTER\	PHONEDB.DLL	11.01.00	3.248
C:\PROGRAM FILES\ADOBE\PAGEMILL 3.0\REGISTER\	PIPELINE.DLL	11.01.00	145.920
C:\PROGRAM FILES\ADOBE\PAGEMILL 3.0\REGISTER\	REGISTER.EXE	11.01.00	108.784
C:\PROGRAM FILES\ADOBE\IMAGESTYLER 1.0\PLUGINS\...	TWAIN8B.8BA	06.01.00	20.288
C:\PROGRAM FILES\ADOBE\PHOTOSHOP 5.0\	PSUT9516.DLL	11.01.00	19.456

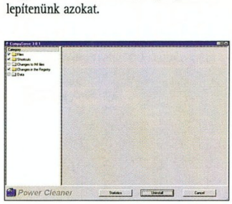
A merevlemezt megtisztító opciók néha veszélyesek lehetnek. Töröld csak le az itt látható 16 bites fájlokat, s egyből elszáll egy csomó program a gépeden.

De hagyjuk ezeket, lássuk inkább a technológiát. Egy sor programmal kipróbáltuk a *Power Cleaner*-t, s bizony sokkal jobb eredményeket képes elérni, mint az az eltávolító, amit egyébként az ember használna (még az olyan bonyolult programokkal is megbirkózik, mint például a *Norton AntiVirus*).

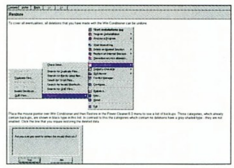
Ha egy olyan programtól akarsz megszabadulni, amit még a *Power Cleaner* üzembe helyezése előtt telepítettél, akkor arra is van mód, bár nyilván valamivel kisebb eséllyel. Az eltávolításkor letörölt fájlok bármelyike visszaállítható, amennyiben kiderül, hogy te (vagy a *Power Cleaner*) hibáztál.

Mozgásban az erő

Az eltávolító program mellett egy csomó más segédprogramot is kap az ember, de ezek használhatósága változó. Talán az egyik legjobb a Soft Mover (azaz program mozgató), amivel könnyedén áthelyezhetünk már feltelepített alkalmazásokat egyik merevlemezünkről a másikra, anélkül hogy le kellene szednünk, majd újra feltelepítenünk azokat.



A programok eltávolítása előtt a *Power Cleaner* ezt a buta és minden információt nélkülöző képernyőt mutatja meg nekünk.



A *Power Cleaner* helpje az eredeti német szöveg hiányos angol fordítása.

A Net Watcher arra hivatott, hogy lehetetlenné tegye a gépünkön lévő fájlok elérését, miközben az internetet böngésszük. Szerintünk korlátolt, tolakodó és semmivel sem jobb, mint egy vírusvédő program.

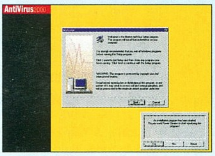
A Win Conditioner feladata az olyan fájlok felderítése, amikre már nincs szükségünk. Alkalmazható duplikációk kiszűrésére, rég nem használt fájlok figyelésére vagy 16 bites fájlok megkeresésére. A gond csak az, hogy a program nem vizsgálja meg, vajon az adott fájlra szükségünk lehet-e a későbbiekben (nekünk vagy a számítógépünknek), így ezt magunknak kell eldöntenünk. Viszont, ha valaki már annyira profi, hogy ezt eldöntse, akkor nincs is szüksége ilyen segédprogramra.

Íme itt egy program, amivel ellenőrizhetjük számítógépünk regisztrációs adatbázisát, és az ára miatt egész jó vételnek tűnik, de ne engedjük magunkat becsapni. Bár a *Power Cleaner 6* jól végzi a dolgát – a többi is ugyanúgy –, de sokkal többet nem nyújt.

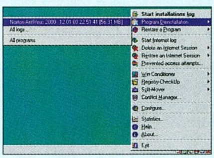
Ha csak egy eltávolító programra van szükséged, akkor jó választás lehet, de ha más is kellene, akkor inkább olyan programcsomagot válassz, mint a *McAffee Office 2000* vagy a *Norton SystemWorks*. **PCF**

Telepítés a Power Cleanerrel

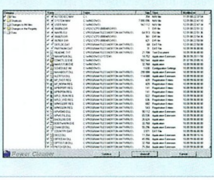
Annak, aki legtöbbször a Vezérlőpult Programok eltávolítása opcióját használja a programok törlésére, egy újabb módszer okozhat némi problémát. De nincs miért aggódni, az eltávolító programokat rendszerint könnyű használni.



1 Mikor egy programot telepítesz a gépedre, a *Power Cleaner* ezt észrevéve egy ablakot nyit meg, melyben megkérdezi, hogy szeretnéd-e rögzíteni a telepítés folyamatát. Rendszerint az a legjobb, ha az ember igennel válaszol.



2 Ha később el akarsz távolítani egy programot, klikkelj rá a jobb gombbal a *Power Cleaner* tálcán lévő ikonjára. Ekkor megjelenik egy lista az eltávolítható programokról. Ha nincs a listán a keresett program, az **All programs** opciót kiválasztva manuálisan is megkereshetjük azt.



3 A *Power Cleaner* megmutatja az összes fájlt és regisztrációs bejegyzést, ami a kiválasztott alkalmazáshoz tartozik. Itt még bármelyik általunk szükségesnek ítélt elemet meghagyhatjuk, majd az **Uninstall** gombra kattintva eltüntethetjük a feleslegeseket.

Power Cleaner 6.0

Data Becker
www.databecker.co.uk
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb
Ha tényleg: 32Mb, 8Mb merevlemez hely

Pro és kontra

- ✓ Eredményes eltávolítás
- ✓ Kis tárigény
- ✗ Ócska kezelőfelület
- ✗ Gyenge segédprogramok
- ✗ Megfigyelési problémák

Vélemény

61 %

Lotus Organiser 6.0



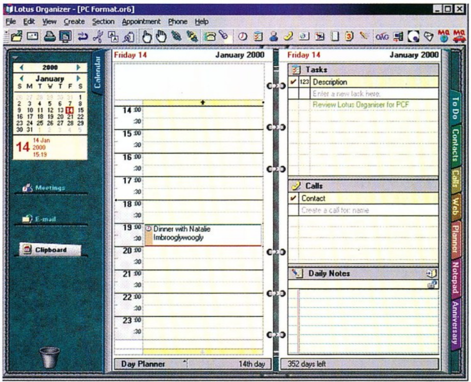
Az új feladatokhoz különböző prioritásokat is hozzárendelhetünk – az *Organiser* figyelmeztet minket, amikor lejárnak.

A Lotus elektronikus filofaxának legutolsó verziója több mint egy egyszerű napló – ez egy óriási agy, ami emlékszik minden információra, amire valaha is szükséged lehet.

A SZEMÉLYI INFORMÁCIÓKEZELŐ programok már évek óta jelen vannak életünkben, a *Lotus Organiser* az egyik legkedveltebb mind közül. Most, hatodik inkarnációjában az elektronikus naplót és névjegyalbumot néhány új funkcióval kombinálták. Az *Organiser* 15 különböző naptárat képes megjeleníteni (feltéve, hogy a számítógép hálózatba van kötve, vagy a gépet többen is használják), vagy csak egyszerűen a saját munkarendedet.

Sok különböző megjelenítési mód közül választhatsz, sőt, van egy tervezési nézet is, amiben az egész évet egyszerre megmutatja. A munkaterünket megjelentethetjük az interneten is, egy hasznos ftp funkció segítségével, ami felügyeli a feltöltési folyamatot. A szokásos emlékeztetők közül választhatunk, s a hangokat is könnyen megváltoztathatjuk. A névjegyalbumot teljesen felújították. Az otthoni és munkahelyi adatok mellett tárolhatunk több e-mail címet, internet címet és telefonszámot. Az *Organiser* támogatja a vCard formátumot, így automatikusan frissíthetjük az adatainkat, és a levelezőprogramokkal is könnyen integrálható. A program lehetővé teszi, hogy internetes oldalakon (mint például a Four 11 vagy az Infoseek) megkeressük a szükséges adatokat, sőt, más címtárakat is hozzáadhatunk a listához.

> **Sok különböző megjelenítési mód közül választhatsz, sőt, van egy tervezési nézet is, amiben az egész évet egyszerre megmutatja.**



A napi nézetben együtt láthatjuk találkozóinkat és tennivalóinkat, de a találkozókat megnézhetjük heti, havi vagy éves lebontásban is. Többé nincs kifogás a késésért vagy egy dátum elfelejtéséért.

Érzékeny szoftver

Az egyik nagy különbség az *Organiser 6.0* és versenytársai között (mint amilyen az *Outlook 2000*), hogy ebben nincs elektronikus levelezés. Ritka példája az érzékenységnek a szoftverek iparában – a Lotus rájött arra, hogy az emberek sokkal szívesebben használják már megszokott levelezőprogramjukat. Mivel az *Organiser* simán integrálható bármelyik e-mail programmal, így a végeredmény egy nagyszerű személyi szervező program, ami nem szeretne mindent tudni.

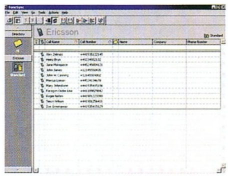
Szerintünk ez igazán üdítő változás a többi szoftvercégnél tapasztalható „használd a mi programunkat és semmi mást” elv után.

Webes funkciók

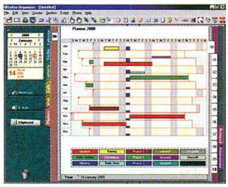
Igen trükkös, hogy az *Organiser* jegyzetfüzetében megőrizhetünk weboldalakat, de nekünk szimpatikusabb volt, hogy tárolhatunk különböző jelszavakat is, amelyek egy gombnyomásra automatikusan elküldődnek a megfelelő helyre. Van online térkép funkciója, mely megkeresi az interneten az emberek címéhez tartozó térképrészletet, ráadásul a dolog kifejezetten jól működött. A program elvileg lépésről-lépésre elmagyarázza, hogy ezekre a helyekre hogyan juthatunk el, de sajnos ezt a részt nekünk nem sikerült működésre bírnunk.

A Lotus az elektronikus naplók legnagyobb hátrányát is megpróbálja leküzdeni – ugyanis a papírra írt jegyzeteket könnyen zsebre vághatjuk és magunkkal vihetjük, de a számítógépét nem csapja a hóna alá az ember, hacsak nincs egy hordozható számítógépe vagy Psionja. Az *Organiser* támogatja a palmtopokat, mint amilyen a Palm III, V és VI, sőt, találunk egy FoneSync opciót is, ami lehetővé teszi, hogy adatainkat bármelyik PC-vel kompatibilis mobiltelefonba áttöltsük. Az online térképeket is áttölthetjük a palmtopunkba, ami kifejezetten hasznos, ha az ember olyan (mint mi), hogy azonnal elveszettnek érzi magát, ha eltávolodik a számítógépétől.

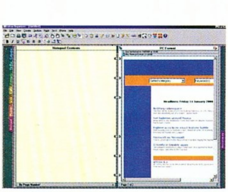
Azért az *Organiser 6.0* nem tökéletes – mindenképpen csatlakozni akar az internethez, ha egy weboldalt nézünk meg a jegyzetfüzetben, és van egy online jegyfoglalási funkciója is, ami viszont csak az Egyesült Államokban működik – de ezek inkább csak apró hibák, a program amúgy nagyon jó. Könnyen használható, jól működik hálózatban és önálló gépen, minden funkciója testre szabható. Ha te is annyira feledékeny vagy, mint mi, akkor az életedet sokkal egyszerűbbé fogja tenni. PCF



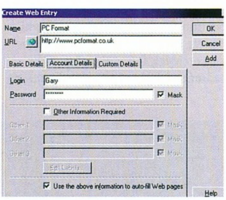
Egy csomó palmtopot támogat, sőt, van benne FoneSync funkció, amivel a mobiltelefonunkba is áttölthetjük az adatokat.



A tervező egy egész évet mutat meg, így könnyen megtervezhetünk hosszú távú feladatokat, de akár következő nyaralásunkat is.



Az *Organiser* weboldalakat is tud tárolni a jegyzettömbjében, de állandó internetkapcsolatra van szükség, hogy ez jól működjön.



Az internet címeken kívül belépési neveket és jelszavakat is tárolhatunk, így egyetlen gombnyomással be tudunk jelentkezni bárhová.

Lotus Organiser 6.0

- Lotus
- (1) 382 5813
- www.lotus.hu

Pro és kontra

- ✓ Könnyen átlátható
- ✓ Mobil- és Palm-támogatás
- ✓ Praktikus webes lehetőségek
- ✗ Csak USA-beli utazáshoz
- ✗ Problémák a weboldalakkal

Vélemény

80%

Bleem

Mit szólnál ahhoz, ha PlayStationné alakíthatnád a PC-det? Ha sikerült felkeltenünk az érdeklődésedet, a következőkben megtudhatod, mi a teendő. (Pszt, a Sonynak egy szót se!)

Nem kevés azoknak a száma, akik jobban örülnének, ha senki sem írna a *Bleem*-ről, erről a PC-s konzolemulátorról. A dolog hátterében az áll, hogy a Sony már jó ideje fáradozik a szoftver betiltásán. A japán elektronikai óriásnak sikerült akkora hajcihőt csapnia, hogy a legtöbb bolt a perbe fogástól való félelmében nem árusítja a programot (bár lehet, hogy nem is a törvénytől félnek, mint inkább egy-két jól irányzott, baseballütős vásárlótól). Ennek ellenére úgy gondoljuk, mindenkinek joga van megtudni, mi is az a *Bleem*, és megéri-e kipróbálni.

Pedig a program szabadon terjeszthető, még akkor is, ha a boltok mégsem teszik. Így aztán nem marad más, mint ellátogatni a hivatalos weboldalra, és közvetlenül a gyártótól rendelni egy példányt. A *Bleem* egyébként egy nagy, sárga dobozban fog megérkezni, fénymásolt telepítési útmutató kíséretében. Az utóbbi nem igényel különösebb szakértelmet, és ha elkészültünk, a program rögtön ki is nyitja a CD-meghajtónkat, jelezve, hogy ideje betenni egy PlayStationös játékot.

Nem tökéletes

Miután ez megtörtént, egy ablakban vagy a teljes képernyőn el is indul a játék. Az irányítás szintén a PC-s játékokat idézi: a billentyűzeten kívül bármilyen joypadet és joystickot is lehet használni. A *Bleem* által nyújtott teljesítmény több tényezőtől függ, kezdve a gépünk sebességétől egészen a futtatni kívánt programig.

A program szabadon terjeszthető, még akkor is, ha a boltok mégsem teszik.

Néhány játék ugyanis – többek között a *WipeOut* – el sem indul, mások viszont (például a *Tekken 3*) gond nélkül működnek. Némely esetben a PC-nk DirectX-es képességei sem maradnak kihasználatlanul, és ilyenkor a látványra sem lehet panasz. Saját tapasztalataink azonban azt mutatják, hogy tökéletesen csak igen kevés játék fut – sok esetben találkoztunk akadozó zenével és/vagy hibás grafikával.

Ha ló nincs

A lényeg mégis az, hogy a *Bleem*-nek hála, nagy esélyünk van arra, hogy kedvenc PlayStationös játékunkat a PC-nken is viszontláthassuk. A program többféle TV-s szabványt támogat, és teszi mindezt anélkül, hogy valamelyik önjelölt ezermesternek át kellene alakítania a gépünket. Ez így még rendjén is lenne, de sajnos elég gyorsan kiderült, hogy istenigazából egyetlen konzolos játékot sem akartunk kipróbálni, így pedig nincs túl sok értelme kb. tízezerért megvenni egy ilyen programot.

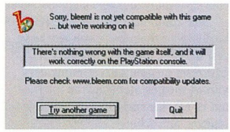
Arról nem is beszélve, hogy ha már jó pár játékunk van PlayStationre, valószínűleg egy konzolt is beszereztünk hozzájuk, akkor viszont végképp felesleges PC segítségével orvosolni egy olyan problémát, amely nem is létezik.

Miután meguntunk egy programot, hosszú időt tölthetünk el azzal, hogy a következő játékból PC-n is a lehető legtöbbet hozzuk ki, ha sikerül egyáltalán elindítanunk. A türelem legtöbbször rózsát terem, csak lehet, hogy az egész meg sem éri a fáradságot.

A gyártó őszintén bevallja, hogy a *Bleem* nem támogat minden játékot, de ígéretei szerint a hivatalos weboldalról (www.bleem.com) letölthető új verziókat egyre szélesebb körben lehet majd használni. Szerencsés esetben a *Bleem* kiváló alternatíva a konzol helyett, és a frissítések nyomán mind több és több játék indítható el vele. A PC és a PlayStation összeházasításának eme kísérlete azonban nem hat az újdonság erejével, így csak a fanatikus számára érhet meg 12 000 Ft-ot. **PCF**



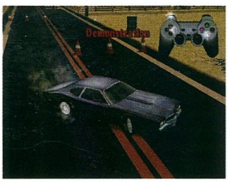
Chun Li szoknyája alá mostantól 800x600-as felbontásban is be lehet nézni. Hagyd a csudába a konzolokat – a *Street Fighter EX* sokkal jobban fest PC-n, mint PlayStationön.



Nagy kár, hogy a *Bleem* nem támogatja az összes PlayStationös játékot. A *WipeOut*-ot például továbbra is csak konzolon tudod élvezni.



Most, hogy PlayStation lett a PC-ből, a házibulik sem lesznek olyanok, mint régen.



Konzolos játékokat nem igazán lehet billentyűzettel és egérrel irányítani, a joypadet viszont csak bajosan lehet konfigurálni.



A PlayStationös játékok békésen elfutnak egy Windowsos ablakban. A legjobb mégis az lenne, ha konzolon is működne a Win95.



Vajon mit csinálhat Spyro, a sárkány egy PC monitorán? Kihasználja a 3D kártyában és a DirectX-kompatibilitásban rejlő lehetőségeket.

Sárga irigység

Az internetnek és a klasszikus játékok reneszánszának köszönhetően az emulátorok népszerűbbek, mint valaha. A szoftvergyártók mindig is rossz szemmel nézték, hogy a *MAME* és társai segítségével a régi idők játékprogramjai is futtathatók a mai PC-ken, a *Bleem* viszont egészen odáig megy, hogy a PlayStation-lemezeket közvetlenül a számítógép CD-meghajtójáról futtatja, konzol nélkül. Azért a Sony sem jár annyira rosszul, mint amennyire beállítja, a cég jövedelmének nagyobbik része ugyanis nem a hardver-, hanem a szoftvereladásokból származik. Amit tehát elveszít a réven, behozza a vámon, vagyis a megnövekedett lemezeladáson. A boltosok általában nem szívesen nyilatkoznak arról, miért nem árulják a *Bleem*-et, így komoly érdeklődés esetén nem marad más, mint felkeresni valamelyik hivatalos webhelyet (pl. www.bleem.com).



Íme a *Bleem*. Pont, mint egy mosópor.

Bleem
£30 (kb. 12 000 Ft)
Individual CC
www.bleem.co.uk
Ha csak úgy: P233, 16Mb
Ha tényleg: PII 300, 32Mb, 3D gyorsító

Pro és kontra
- ✓ PlayStation PC-n
- ✓ Könnyű telepíteni
- ✓ Rugalmas irányítás
- ✗ Számos játékot nem támogat
- ✗ Vagy ha igen – rosszul

Vélemény
78%

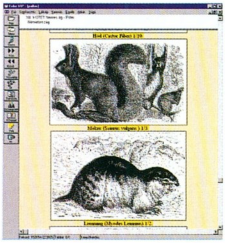
A PALLAS NAGY LEXIKONA

Ha lexikon, különösen ilyen régi darab, akkor nyugodtan felejtsd el a hangkártyát, a mozgó képet és jórészt a színeket is.

A LEXIKON-LÁZ TOMBOLÁSA NEM ÉRT véget, a Pallas sem maradt meg gigászi könyvsorozatnak, felkerült egy zsebre vágható plasztikkorongra. A digitális formában is kiadott lexikonok között ez a legrégebbi, 1897-ből származik, így az aktualitások iránt érdeklődők számára nem nyújt majd nagy vadászterepet. Történelmi és földrajzi tudásban, művészetekben, állat- és növényrendszertanban, továbbá a nyelvből már rég kiveszett kifejezések magyarázatában viszont sok száz felfedezendő oldal vár.

Ha esetleg multimédia feldolgozásban reménykedtünk volna, ezt jobb azonnal elfelejteni, itt garantáltan nincs ilyen többlettartalom. Ugyanis a program nem más, mint a 16 kötet fehér háttér elé beömlesztve Times New Roman betűkkel. Vannak ugyan képek is, de itt is elkelne egy szkennelés tanfolyam: hogyan digitalizáljunk szépen fekete-fehérben, mi a titka az olvasható táblázatoknak, hogyan retusáljuk a kihajtott oldalakat, hogyan igazítsuk ki a ferdén bevitt képeket... Hát, kicsit haloványka.

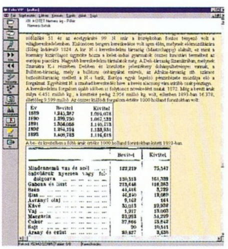
A kezelőfelület a Windows hőskorát idézi, mikor a színes többnyire a 16-ot jelentette, és a rajzok még Paintbrush-sal készültek. Magyarázatát meg is leltük a Névjegyre kattintva, a ravasz fejlesztők egy adatbázisrendszert vásároltak meg a kor követelményeinek megfelelő megjelenítéshez, úgy 1993-ból. Hurrá.



Néhány kiragadott példa a formabontó illusztrációk közül.

Miután túltettük magunkat az első benyomás okozta retteneten, és kiigazodtunk az iszonyatosan anti-felhasználóbarát kezelésen, a CD-re került kötetek információmennyisége kellemes csalódást okozott. Bár ha már elektronikus változat, és nincsenek méretkorlátok, az áttekinthetőség megkönnyítésére ki lehetett volna cserélni a számtalan rövidítést teljes kifejezésre. Ezek indokoltak egy nyomtatott munkában az oldalszám csökkentésére, de így szörnyen boszszantóvá teszik a képernyőről való olvasást. Némi böngészés után nekiugrottunk a sokféle keresési lehetőségnek is, kulcsszavakkal és szótöredékekkel egyaránt hatékonyan lehetett navigálni a számtalan témakör között. Itt végre sikerült hyperlink kapcsolatokat létrehozni a címszavak között, ami sokkal könnyebbé teszi a hivatkozások követését. A programleírás szót ejtett szövegkiemelésről, saját, kereshető megjegyzésekről is, gondoltuk, ezt kipróbáljuk. Ezek teljesen halottak voltak, minden ilyen irányú kezdeményezésünkre közölte a program, hogy az adatbázisba nem tud beleírni – elég egyértelmű, ha egyszer CD-n van. A merevlemezre másolás gondolatát is elvetettük a majd' 400Mb-os állomány láttán, így egy halom funkció már elméletileg is használhatatlan. Érdekes.

Ha szórakoztató élményt vársz ettől a korongtól, inkább frizbizz vele, de ha a találástól függetlenül ki vagy éhezve múlt századi információkra, és mindezt szeretnéd sokféle keresési lehetőséggel elérni, nem rossz választás. *PCF*



A kiemelkedően formatervezett kezelőfelületnél már csak a mintaszerű táblázatok látványosabbak.

PALLAS NAGY LEXIKONA
6 720 Ft

Ⓕ Arcanum Adatbázis Kft.
Ⓘ www.arcanum.hu Ⓣ (1) 209 1361
Ha csak úgy: 486, 4Mb, 64 ezer szín

Pro és kontra
- ✓ Sok információ
- ✓ Vannak benne képek
- ✓ Kezelőfelület
- ✗ Borzalmasan néz ki
- ✗ Sok működésképtelen funkció

Vélemény
54%

CD-Depo

CD-Rom rendelés kényelmesen és gyorsan

A programok bal felső sarkában egy sorszámot találsz a cím mellett, ezt kell postai megrendelés esetén a kuponra írnod. A körökben látható PC-Format értékeklés segít a választásban. A képek alatt narancsszínnel a minimális hardverigényt, pirossal pedig az árat tüntettük fel. A programok csomagolási és postázási díja 350 Ft. Megrendeléseket postai úton (a mellékelt kuponnal) telefonon illetve faxon, vagy E-mailben veszünk fel. A telefonszámot és a címet a lap alján találod.

01. Manó Olvasás 1.



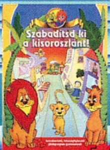
PCF 84%

5 510 Ft

P90, 16MB RAM, Win95/98

Játékos olvasásoktató program 5-8 éves gyerekeknek, elemző-összetevő szótagolási módszerrel sok mesével és grafikával.

02. Szabadítsd ki a kisoroszlánt



PCF 81%

5 690 Ft

486, 8MB RAM, Windows

Fejleszti a gyerekek kreativitását és gondolkodási képességüket. Szórakoztató ügyességi játékok, zenei képességfejlesztők. Különböző nehézségi szintű játékok.

03. Kémia Kalauz 2.



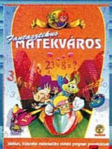
PCF 93%

5 690 Ft

P100, 16MB RAM, Windows

A CD-ROM hatékonyan segíti az általános kémia elméleti ismereteinek elmélyítését és a számolási feladatok begyakorlását.

04. Fantasztikus Matekváros



PCF 78%

5 690 Ft

486, 8MB RAM, Windows

Segítsen felfedezni gyermekének a matematika örömeit! Furfangos kalandok, móka és matek ötvözete vár minden gyerekre!

05. Az elveszett szavak nyomában



PCF 87%

5 690 Ft

486, 4MB RAM, Windows

A gyermekek angol nyelvű olvasási és szövegértési készségeit játékos módon fejleszteni? Erre van szüksége!

06. Rayman matek és olvasás



PCF 87%

5 690 Ft

Pentium, 16MB RAM, Win95/98

Az első platformjáték, több mint 700 matek és olvasási feladattal! 6 éves kortól minden gyereknek ajánlott!

07. Tomi és az álomcsapda



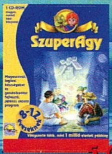
PCF 90%

5 690 Ft

486DX, 8MB RAM, Windows

A Tomival való megismerkedés izgalmas és élvezetes kaland, amelynek célja a képzelőerő, valamint az olvasás és a gondolkodás fejlesztése.

08. Szuperagy



PCF 88%

5 690 Ft

486DX, 8MB RAM, Windows

Magasszintű, logikai készségeket és gondolkodást fejlesztő játékos oktató program 8-12 éves gyermekeknek. Tanulás, tesztek.

09. Ablak Zsiráf



PCF 64%

4 740 Ft

486, 8MB RAM, Win95/98

A mindenki által jól ismert klasszikus most új formában, memória és logikai játékokkal kiegészítve várja a gyerekeket!

10. Internet-iskola

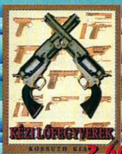


3 790 Ft

P75, 16MB RAM, Win95/98

Bevezető az Internet világába kezdőknek! Bemutatja a Net alapjait, az Explorer használatát és sok minden más érdekességet.

11. Kézi Lőfegyverek

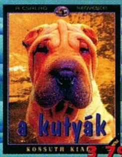


2 660 Ft

386, 4MB RAM, Windows

A kiadvány színes fotók segítségével mutatja be 35 gyártó 308 modelljét. Gyűjtőknek, érdeklődőknek ajánlott!

12. A család kedvencei – kutyák



3 790 Ft

386, 4MB RAM, Windows

A kutya az ember legjobb barátja – mindenki talál köztük kedvére valót. Az eligazodást segíti ez a program képekkel, cikkekkel.

13. Utazás a csillagok között



4 740 Ft

486DX4, 8MB RAM, Windows

Lenyűgöző utazásra invitálunk a csillagok közé! Az Univerzum keletkezésétől az anyag titkaiig, mindent megismerhetsz!

14. Web Grafikák



2 660 Ft

386, 4MB RAM, Windows

Weboldalak készítőinek kínál rengeteg grafikai objektumot a CD-ROM. 600 elem különböző formátumokban!

15. Autó2000



PCF 86%

3 700 Ft

Pentium, 16MB RAM, Win95/98

A négykeréken gördülő luxus csodától a Beetle-ig minden, ami az autózás megszállottjait érdekelheti. 1800 modell képei!

16. Budapest Kalauz



PCF 92%

6 640 Ft

Pentium, Win95/98/NT4.X

800 fénykép és 600 leírás, 60 percnyi videó közel 2500 objektumról. Budapest nevezetességei, plusz útvonaltervező!

RAYMAN MATEK ÉS OLVASÁS 6 ÉVESEKNEK
RAYMAN MATEK ÉS OLVASÁS 7 ÉVESEKNEK

A platformhős új szerepkörben tér vissza, mintha mondjuk Zorro tanítaná a szorzótáblát.

RAYMANT TALÁN NEM KELL BEMUTATNUNK, bár kevésbé ismert, mint mondjuk Donald Kacsa, mégis sokkal többen látták már, mint ahányan idézni tudnának a Kalevalából. A propellerfülű teremtmény a platformjátékok egyik legendás hőse, golyószedegetős ugrabugrálásban szinte verhetetlen. Most komoly pedagógusnak álcázva találkozhatunk vele, főszereplője két oktató játéknak is. A kettő tulajdonképpen egy sorozat két része. Mivel számtalan hasonlóság van köztük, közösen kerülnek bemutatásra is.

Aki esetleg újabb képtologatós feladványokra és szópárosításra gondol, nagyot csalódhat – egy felturbózott játékhősnek ez nem is állna jól. Az oktató játék kifejezést célszerűbb lenne inkább úgy módosítani, hogy olyan játék, ahol véletlenül számok és betűk is előkerülnek. Raymanünk ugyanis semmit sem változott, tanítás ide vagy oda, ő fut, lövöldöz, repked a fülével és semmiért sem mondana le a különböző tereptárgyakon való ugrálásról.

A történet szerint hősünk belekeveredik egy elveszett kötet felkutatásába. A könyvhöz vezető út viszont veszélyekkel terhes, egy varázsló is segíteni fog hasznos útmutatásaival – és itt kerül képbe a tudomány. Rayman útja már a kalandok kezdetén kettéágazik, választásunk szerint a szavakkal és betűkkel, vagy a számokkal ismerkedhetünk inkább. A döntés után egy hagyományos platformjátékban találjuk magunkat, ahol az elsődleges hangsúly a reflexeken és az ügyességen van. Sok helyen viszont zsákutcák várnak, melyek csúf halállal végződhetnek. Útbaigazítást a varázsló beszélő kalapjától nyerhetünk, amely minden halálos elágazás előtt megsúgja a követendő utat. Az útvonalakat számok vagy szótagok jelölik,



Ez a program főmenüje. Mindkettőnek.

a játékosnak kell megtalálnia a főveg által bejelentett helyes utat a hallott számok és betűk írott megfelelőjével való párosítással. Nem túl nagy szellemi kihívás, de ha az ember közben arra is figyel, hogy a bukósisakos rémmadár ne üsse le a liftről, kerülgetnie kell szöges aknákat, és a megfelelő pillanatban ráugrani egy tovaszálló felhőre, korántsem lesz egyértelmű a dolog. A számokat és szótagokat ösztönszerűen kell felismerni, itt nincs idő gondolkozásra. A játékok szabályai szerint csak bizonyos számú életünk van, és ha elhalálozunk (ami korántsem ritkaság) kezdhetjük a pályát elölről. Állást csak bizonyos helyeken menthetünk, de ha fogyóban van az életünk, ez sem segít. Marad tehát a gyakorlás...

A program grafikája tökéletesen megfelel a 3-4 évvel ezelőtt megszokott platformosoknak, játékos, kedves, de azért nem kell hanyatt vágódni tőle. Különösen igaz ez azért, mert a program felbontása csak 320x200 lehet, viszont ez majdnem teljes képernyőn jelenik meg. Így ez azon esetek egyike, ahol a 14" monitor tulajdonosa előnyben lesz a 17" gazdájával szemben, mert ez utóbbinál nagyon darabos, pixeles lesz a kép. A játékban nem ez az egyetlen dolog, ami többéves származásra utal, hiszen még nem Windowsos platformon, hanem DOS alatt fut. Tesztgépeinken ugyan semmilyen gonddal nem járt a Windows 98 alóli indítás, de egészen furcsa, nosztalgikus élményként találkoztunk újra, oly sok év után, a hangkártya IRQ és DMA beállításaival, és a külön futtatandó konfiguráló programmal. Aki még kezdő a számítógép használatában, és korábban nem szembesült hasonlóval, számíthat egy kisebb küzdelemre...



Hősünk végre szembetalálkozott a tudománnyal.

Ha sikerült elindítani, a játék kellemes kikapcsolódást jelenthet még a nagyobbaknak is, mert kellően nehéz – el kell mókázni egy darabig az oktató fejezettel és az első pár pályával a pontos időzítés, a megfelelő méretű ugrások megtanulásához. Az igazán fájdalmas élmény a program használatakor a magyar hang. Varázslónk szinkronja igazi állatorvosi ló, ha beszédhibákat, rossz tagolást, faagyú, érthetetlen felolvasást és elkent beszédet szeretnénk tanulni valakitől, teljesen ideális alany lenne. Egyszerűen botrányosan gyenge, a hibákat pedig még jobban kiemeli a hangrögzítés elégtelensége, a visszhangos, zajos felvételek.

Bár jeleztük, hogy két CD-ről van szó, nem szóltunk még a különbségekről. Mert nem is nagyon vannak. A történet, a grafika, a választási lehetőségek és a csapnivaló beszédminőség egyaránt jellemzőek mindkét epizódra. Eltérés a játékban szereplő pályák között van, a 6 évesek számára készített valamivel könnyebb, de teljesen hasonló típusú feladatokat tartalmaz. Még a nyitómenük között sem volt eltérés, pedig igyekeztünk találni.

Vegyes kép alakult ki a programról, inkább régi játék ez, mint új oktató anyag. Rá lehet ugyan fogni, hogy segít a számok és szavak felismerésében, de az első öt perc után kiderül, hogy nem ez az elsődleges cél. Játékként viszont kisebbeknek még mindig jó választás lehet, semmi öldöklés, csak egy kis odafigyelés és ugrálás, némi golyógyűjtögetéssel. PCF



Propellerfüllel csokornyakkendős salátákra ugrál. Kérdem én, normális?



Egy látványos fejezet-elválasztó grafika. A valóságban még hullámzik is.

Rayman Matek és olvasás
5 990 Ft
CD Multimedia (1) 353 1898
www.cdmultimedia.hu
Ha csak úgy: Pentium, 8Mb
Ha tényleg: Pentium 166, 16Mb

Pro és kontra
- ✓ Izgalmas játék
- ✓ Szépen animált grafika
- ✓ Magyar hang
- ✗ 320x200 felbontás
- ✗ DOS-os futás és telepítés

Vélemény
67%

MANÓ OLVASÁS 1.

Ha már sikerült megismerni a betűket a Manó ÁBÉCÉ jóvoltából, folytassuk a tanulást az olvasással.

LASSAN KEZDÜNK MANÓ-FÜGGŐVÉ VÁLNI, most az olvasás oktatását megcélzó Manó Olvasás került kezeink közé. A telepítés és indítás után azonnal nyilvánvalóvá vált a sorozat jelleg a Manó ÁBÉCÉ után, melyhez már szerencsénk volt a novemberi számban. Hogy a hasonlóság nem véletlen, az a program súgójából is kiderül, ugyanis a két kiadvány valóban együtt használandó. Az ÁBÉCÉ az egyes betűkkel ismertet meg játékos formában, az Olvasás pedig ott folytatja, ahol az előző epizód abbahagyta, a szavak, szótagok, az összeolvasás világába vezet. Az integráció szoros, az útmutató szerint nem is az ÁBÉCÉ CD befejezése után célszerű kézbe venni az Olvasást, hanem párhuzamos fejezetenként érdemes haladni, azaz ha az elsőben véget ért mondjuk az M betű, az Olvasás M részénél folytassuk a feladatokat.

A grafika ugyanolyan gyerekszemnek kedves, igényes rajzokra épül, mint az ÁBÉCÉ-ben, bár a kerettörténet kiválasztásakor a „Vissza a természethez" filozófia diadalmaskodott. Most nem robotot kell olvasni tanítani, hanem varázsalmákat szedni – jó kertész holtig tanul. Hasonlóan az ÁBÉCÉ-hez, itt is betűkkel jelzett fejezetek között kalandozhatunk, a betűk alá pedig több-kevesebb rejtvény, játék tartozhat. A hangsúly a betűalakokról a szavak, szótagok felismerésére helyeződött át, de továbbra is sok játék kapcsolódik a kis- és nagybetűk megkülönböztetéséhez. A feladatokat egy ifjú hölgy, Zizi ismerteti, mindenről alapos tájékoztatást adva. Ha a szöveges instrukciók kevésnek bizonyulnak, könnyen használható súgó állomány is rendelkezésünkre áll, ahonnan mindent megtudhatunk.



MITKOSKELKASSOK? Beszél itt valaki urduul?

A játékokon kívül mini-mesékkel is találkozhatunk, ezek 2-3 oldalas történetecskék, egy-egy betű főszereplésével. Kedves az alapfelvetés, miszerint a kisbetűk, ha megnőnek, felnőttként nagybetűk lesznek – ilyennel még nem találkoztunk. A történeteket képek illusztrálják, és fel is olvastathatjuk őket, kis kikapcsolódásként a „nehéz" feladványok között.

Gyermekeknek mindenképp hasznos és játékos időtöltés a program, de a hullafáradt nagyobbak is elmókázhatnak vele egy keveset – igaz, minden feladat pofonegyszerű lesz, de a 100%-os sikerélmény és a sok lelkes dicséret felér egy önbizalomtréninggel. PCF



– Én király leszek – szólalt meg a harmadik. – Koronám lesz, és mindenkit börtönbe csukatok, aki másokat bánt. Nem lesznek katonák, nem lesznek kalózok, csak kertészek és költők.

Egy kedves mini-mese tanulsága. Óh, az a boldog, gyermeki naivitás...

MANÓ OLVASÁS 1. 5 800 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Profi-Média Kft. (79) 325 467	✓ Jól felépített feladatok	84%
www.profi-media.com	✓ Manó ÁBÉCÉ-re épül	
Ha csak úgy: Pentium 100, 8Mb	✓ Hangulat és grafika	
Ha tényleg: Pentium 166, 16Mb	✗ Csak 640x480	
	✗ Eltévedünk a kezelőfelületen	

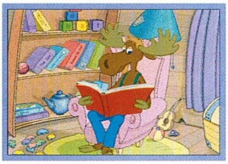
JÁTÉKOS ANGOL KLUB 1-2.

Interaktív nyelvtanulás á la Sesame Street, két felvonásban.

Hihetetlen választékot találunk különböző korú és tudású tanulni vágyóknak készült nyelvoktató programokból. Miben tud újat nyújtani ez a két részből álló sorozat?

Szemléletben mindenképpen. A szoftvert csak honosította a kiadó cég, ezért lényegesen különbözik az elsajátítandó tudásanyag a magyar fejlesztésű CD-ktől - bár ez nem feltétlenül jelent előnyt. Ez a program ugyanis nagyon hasonlít a Sesame Streetre abban, hogy angol anyanyelvű kisgyermekek olvasás-írás és szövegértés képességeit hivatott fejleszteni. A hangsúly nem magán a nyelvtanuláson, hanem a betűformákon, a későbbiekben pedig szóképek felismerésén és jelentéshez kapcsolásán van. Természetesen ez is lehet egyfajta nyelvoktatási segédanyag, de semmiképp sem a nyelvtanulás logikai felépítése jellemző a programra. Az első epizódra ez különösen igaz, a program sokkal jobban hasonlít egy Manó ÁBÉCÉ-re angolul, mint egy nyelvtanító programra. Ezt valahol érezhették a magyarítást végzők is, a dobozon is az szerepel, hogy „...megismerkednek az angol ábécével, gyakorlatot szereznek az angol betűk felismerésében...". Jó szöveg! Ha jól tudom, még ugyanolyan írásjeleket használunk, mint a kies Albionban, az A betű itt is és ott is A betű, ezen nem kell sokat rágódni. Ha mondjuk oroszul szeretnék tanulni, persze lenne értelme ennek a megközelítésnek...

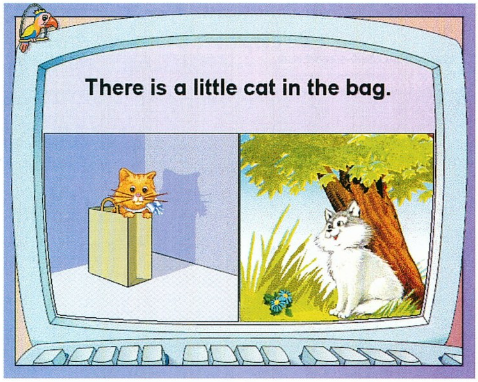
Ahol viszont hasznos lehet a nyelv és az írás-olvasás ilyen közös tanítása, az talán - minthogy nem vagyok pedagógus, csak tippem lehet - az első-második osztályban kezdett, korai nyelvtanulás. Ha a betűkkel való ismerkedéssel párhuzamosan idegen nyelvet is tanul a gyermek, nagyon hatékony lehet ez a kombináció. Mivel a feladatok magyarul is ismertetésre kerülnek, az ismeretlen szavak sem fognak súlyos nehézséget okozni.



Én vagyok a Jávor. Szarvas.

A második CD már sokkal inkább lehet nyelvoktató anyag, itt mondatok és szavak szerepelnek a középpontban, amelyek elég egyszerűek a kezdő nyelvtanuló számára is.

Az anyag ilyen felemás voltát viszont könnyen feledteti a kezelőfelület és a grafika. Néhány állatból álló társaság vezeti végig a tanulni vágyót az egyes fejezetek feladatain, egytől-egyig szépen megrajzolt és animált figurák. A feladatok is roppant igényesen tervezettek, ötletesek, és a helyes megoldás esetén a jutalom sem marad el. Típusát tekintve a legtöbb feladat párosítás, találunk még néhány memóriajátékot, képfelismerést is. Több esetben nehézségi szintet is választhatunk, de még a legerősebb fokozaton sem kell megoldhatatlan feladványoktól tartanunk. Külön érdekesség a két kötetlen, kreatív feladat is. Az első a naplóvezetés - ez egy egyszerű szövegszerkesztő, ahová szöveget gépelhetünk, de a füzet margóit rajzokkal díszíthetjük vagy kiszínezhetjük. Ez biztosan nagyobb kedvet csinál a helyesírás gyakorlásához. A másik hasznos és szórakoztató játék a saját hang rögzítése. Ehhez persze kell egy mikrofon is, de ha van kéznél, érdemes kipróbálni. A programban hallott szöveget kell megismételnünk, majd visszahallgatva ellenőrizhetjük kiejtésünket.

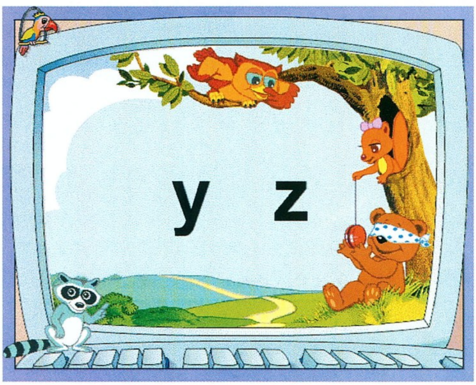


Szövegértési feladat: hol a macska?

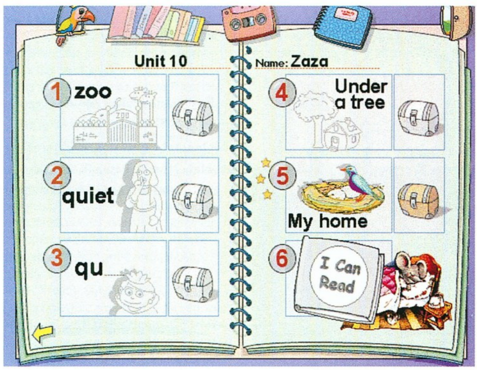
A két CD-n összesen 21 fejezetet találunk, 11-10 arányban. Minden fejezetben 5 lecke található, saját feladatokkal és játékokkal. Ebből is látható, hogy az ismeretanyag átadása meglehetősen alapos, bőven lesz gyakorlási lehetőségünk az újdonságokhoz. A fejezetek egymásra épülnek ugyan, de tetszés szerint is válogathatunk közöttük, nem kell az eredeti sorrendhez ragaszkodnunk.

A programokhoz nem csak használati útmutató, hanem munkafüzet is jár. Ebben a CD-n szereplő játékokhoz találunk kiegészítő feladatokat, az elsőben inkább írás-olvasás gyakorlásához, a másodikban már szavak és kifejezések szerepelnek.

Ha értékelnünk kell a két programot, nem könnyű a helyzet. Mindkettő nagyon igényes kiállítású, szép és kedves, de az első rész nem igazán nyelvoktatásra való. Kiegészítőként, kellemes játékként arra is jó lehet, de ez alapján nem lehet idegen nyelvet elsajátítani. A második rész már sokkal alkalmasabb ilyen célra, ha valaki kisgyermekének játékos angol nyelvű CD-t keres, ez biztosan jó választás. PCF



Látod, egy Z és egy P. Nahát!



Aki végig akarja játszani, ne nézzen ide: ez az utolsó fejezet.

Játékos angol klub 1-2.
5 990 Ft
Cyberstone Entertainment
www.cyberstone.hu (1) 461 5750
Ha csak úgy: 486DX, 8Mb
Ha tényleg: Pentium 100, 16Mb

Pro és kontra
- ✓ Igényes kivitel
- ✓ Rengeteg ötlet és feladat
- ✓ Jó zene és hangminőség
- ✗ Az első rész nem igazán nyelvoktató
- ✗ Fix 640x480 felbontás

Vélemény
79%

AUTÓ2000 – KERÉKVILÁG

Belezavarodtál a márkákba vásárlás előtt? Vagy éppen már senki nem tud újat mondani a négykerekűekről? Itt a megoldás!

A KATALÓGUS CÉLJA BEMUTATNI NAPJAink összes személyautóját, megkönnyítve ezzel a választást vásárlás vagy csere esetén, újabb információkkal szolgálva az autók világát ismerő érdeklődőknek. Hozzávetőlegesen 1800 típusról találunk információt, rövid leírást és technikai adat ismertetőt, továbbá fotókat. A leírások sajnos elég szűkszavúak, de a leglényegesebb információkat tartalmazzák. Az adatok kitérnek a teljesítményre, sebességre, méretekre és a fogyasztásra, a hazánkban kapható típusokról még ártájékoztatást is adnak. Ezek naprakészsége persze változhat, erre a program elején megjelenő ablak is felhívja a figyelmünket. A fotók száma típusonként eltérő, a mindennapi gyakorlatban legtöbbet látott, így legnépszerűbb autókról 3-7, a ritka sportautókról csak 1-2 fénykép áll rendelkezésünkre. A programban megnézhetünk néhány hosszabb videobemutatót is, ezek mindegyike jó minőségű mpeg film, valóban érdekes anyagokkal a legújabb típusokról.



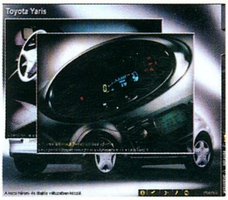
Hiába akarok végre Rolls Royce-ot venni, ha nincs ára!

Végre találtunk egy meggyőző példát arra, hogy nagy mennyiségű, adatbázisban kezelt információt is meg lehet jeleníteni szépen, áttekinthetően, gyors és hatékony keresési lehetőségekkel. Rendszerezhetjük a típusokat származási hely és ABC sorrend szerint, de részletes keresést is végezhetünk a számunkra fontos kritériumok alapján. Utóbbi esetben összeállíthatunk egy kérdőívet, ahol például egy ár és teljesítmény szintet állítunk be. A program összeválogatja számunkra a kritériumoknak megfelelő autók listáját, hatékonyan szűkítve a lehetőségek körét például vásárlás előtt. Érdekesség, hogy a „Legek" listájának összeállítását is elvégezhetjük, ebből kiderül, melyik a leggyorsabb szériaautó, melyiknek legkisebb a fogyasztása vagy legnagyobb a csomagtere. Az egyes típusok adatainál részletes összehasonlítást is tehetünk, egy tetszőleges másik típus kiválasztásával. Így könnyű összeméri két teljesen eltérő gyártó autóinak paramétereit is. Mindezen szolgáltatásokat a program gyorsan és látványosan végzi, igazi élmény a böngészés a típusok között.

Sajnos, sok helyen nem teljes az adatok listája, de erről feltételezhetően nem a CD készítői tehetnek. Árak is csak ott olvashatók, ahol forint érték a megadható, pedig tájékoztató jelleggel külföldi árak is hasznosak lennének. Nem derült ki, hogy létezik-e adatbázis frissítési lehetőség az internetről, pedig a struktúra ezt lehetővé tenné, és így aktuálisak maradhatnának az árak is. Az mpeg videók olyan gépen nem nagyon működnek, ahol valamilyen hardveres mpeg dekódolás is működik, ez sajnos a fejlesztőeszköz hiányossága, zavaró apróság. Mindenesetre, ahol a videókat a program maga nem tudja lejátszani, a CD megfelelő könyvtárából elindíthatóak.

Az összbenyomás a katalógussal kapcsolatban nagyon pozitív, jól működő, jól kereshető, szépen összeállított kiadványt volt szerencsénk kipróbálni.

PCF



Egyes fotókon belenagyíthatunk a belső térbe vagy műszerfalba is.

Autó2000 – Kerékvilág	Pro és kontra	Vélemény
3 900 Ft	✓ Átfogó adatmennyiség	**86%**
Kossuth Kiadó Rt.	✓ Összehasonlítási lehetőségek	
www.kossuth.hu	✓ Kényelmes kezelőfelület	
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb, 64 ezer szín	✗ Adathiányok	
Ha tényleg: Pentium 166, 32Mb, 16 millió szín	✗ 640x480 méret	

PC Format Rutin

A sokoldalú PC magazin

Újabb gyöngyszemek a PC-s bölcsességek kincsesládájából – jól nézd meg őket, hogy kisajtolhasd gépedből az utolsó teljesítmény-csöppeket.

Rutin tartalom

Szűrők és effektek

Változtassuk fényképeinket műalkotássá? A *Paint Shop Pro* gazdag effekt-arzenálját bevetve még ez is lehetséges. Segítségünkkel azt is megtudod, hogyan.

Kellékek

- *Paint Shop Pro* (előző számok CD-mellékletén)
- Képek, melyeken próbálkozhatunk
- A bemutatott műveletekhez a sunflower .jpg fájl (a www.pcformat.hu címről)
- *Photoshop*-kompatibilis bővítmények (plug-inek), ha extra hatásokra van szükség

A Paint Shop Pro egész sor eszközt tartalmaz fényképeink feljavítására. Nem is hinnénk, mennyivel jobban nézhet ki egy-két fotónk némi kreatív alakítgatás után. Nézzük például a Colors menüt, ahol a fényességet, kontrasztot és az általános színegyensúlyt állíthatjuk be, de itt módosíthatjuk a kép gamma-értékét is. A gamma-korrekcióval a túl sötét vagy túlságosan világos képeken javíthatunk sokat, mert így az árnyékos vagy nagyon fényes részek változatlanul hagyásával állíthatjuk a középtónusok kontrasztját.

Az Image menü alsó része felé haladva találjuk az elmosódott képek élesítésére, illetve a túl kemény képek lágyítására szolgáló eszközöket. A színmódosító eszközökhöz hasonlóan ezek is fényképeink feljavítására szolgálnak, de szintén itt találjuk a képünknek dombormű-szerű külsőt kölcsönző Emboss nevű szűrőt és az élkereső-élkiemelő szűrőket is. Ezzel be is léptünk a különleges hatások birodalmába, de hogy a *Paint Shop Pro* valódi képességeiből ízelítőt kaphassunk, el kell látogatnunk az Effects almenübe, melyet az Image menüben, az előbbiek fölött találunk. Nem tudni, miért választották ketté – effektekre és szűrőkre – a különleges hatásokat a program szerzői – ez örökre az ő titkuk marad.

Effektek

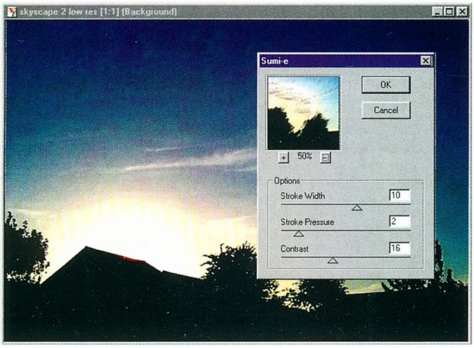
A különleges hatások többségét az egész képre alkalmazhatjuk, de néhány közülük csak kiválasztásokat képes módosítani – a Chisel (véső), Cutout (kivágás), Bevel (perem) és Drop Shadow (vetett árnyék) effekteket csak akkor használhatjuk, ha már kiválasztottuk a kép egy részletét.

Mivel cikkünk terjedelme nem engedi, hogy minden effektet részletesen ismertessünk, így meg kell elégednünk egy-két kedvencünk bemutatásával. Itt van például a Buttonise („gombolás"), amely térbelinek tűnő kerettel veszi körül az egész képet. Kiválóan (és gyorsan) lehet vele gombokat gyártani a weblapunkhoz vagy multimédiás alkalmazásokhoz.

Ne feledjük, hogy a teljes kép helyett torzíthatjuk csupán egy kiválasztott részletét, de akár egyetlen réteget is.



Szeretnéd bekeretezni elkészült képedet? Az Image **menüben található** Picture Frame **(képkeret) varázslóban több különböző stílusú keret közül választhatsz.**

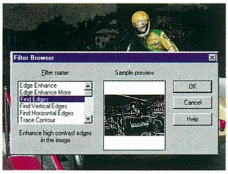


A *Paint Shop Pro*-ban használhatjuk a szinte általánosan elfogadott szabvánnyá vált *Photoshop* plug-in szűrőket. Itt éppen a *Photoshop SE*-hez járó rengeteg művészi szűrő egyikét próbáljuk ki.

Ha jobban bele akarunk szólni a peremek küllemének alakításába, válasszuk a menüben kicsit lejjebb található Inner Bevel (belső perem) vagy Outer Bevel (külső perem) eszközt. Itt szabályozhatjuk a perem alakját, magasságát, sőt még az árnyékolás módját is.

Ehhez hasonló a Drop Shadow (vetett árnyék) és a Cutout (kivágás) effekt, de ezt másképp teszi. A Drop Shadow a kiválasztott részt kiemeli a kép síkjából és lágy vetett árnyékot rajzol mögé, a Cutout pedig eltávolítja a képből a kiválasztást, úgy hogy a háttérből előtűnő rétegen jelenjen meg a keletkezett nyílás finom árnyéka. Mindkét hatás különösen jól mutat szövegre alkalmazva.

A Glowing Edges (fénylő perem), Neon Glow (neonfény), Colored Chalk/Pencil (színes kréta/ceruza) effektek csak megfelelő körülmények között érik el hatásukat, de a Blinds (roló) és a Mosaic eredménye mindig szép. Megéri kipróbálni a Tiles (padlólap), Weave Pattern (szövött minta) és Texture (mintázat) effekteket is.



A különleges hatások mellett olyan hagyományosabb eszközöket is kínál a *Paint Shop Pro*, mint az élkiemelés vagy az életlenítés.

Gyűrés és gyúrás

Az előbbi felsorolással még korántsem mondtunk el mindent a *Paint Shop Pro* által kínált különleges hatásokról. Ha úgy kívánjuk, a program bekeretezi elkészült képünket, de ennél sokkal több hasznát vesszük a képtorzító eszközöknek (Deformation). Ezek segítségével sokféle módon hajlíthatjuk, görbíthetjük, gyűrhetjük, cibálhatjuk képünket. A hatások várható eredményét pillanatok alatt megmutatja a Deformation Browser (torzítás-tallózó).

Ne feledkezzünk meg arról, hogy a teljes kép helyett torzíthatjuk csupán egy kiválasztott részletét, de akár egyetlen réteget is.

A legtöbb effekthez hasonlóan, a torzításoknál is sokféle paraméter beállításával irányíthatjuk a képmódosítás folyamatát. Ha az eredményeket azonnal látni szeretnénk az egész képen, ikszeljük be az Auto Proof mezőt, de általában elég, ha a kisebb „ilyen most-ilyen lesz utána" ablakokat figyeljük a paraméterek állítása közben. Az ablakok alatti gombokkal nagyíthatjuk-kicsinyíthetjük a képeket, kattintással és húzással pedig akár a teljes kép torzítás utáni állapotából is ízelítőt kaphatunk.

Érdemes megjegyezni, hogy az említett különleges hatásokat kombinálhatjuk egymással, amint azt példánkban is tesszük. Ha csak képünk egy részét módosítjuk, figyeljünk oda, nehogy két effekt alkalmazása között visszavonjuk a kijelölést.

Ha a *Paint Shop Pro*-n kívül más képszerkesztő programmal is rendelkezünk, utánanézhetünk, hogy programunk tartalmaz-e bővítményként működő (plug-in) szűrőket (szinte biztosan tartalmazni fog). A *Photoshop* bővítményként működő szűrői mostanra szabvánnyá váltak, így a megtalált plug-inek is minden bizonnyal *Photoshop*-kompatibilisek.

Ahhoz, hogy a más programokhoz járó plug-in szűrőket használhassuk, nem kell átraknunk őket a *Paint Shop Pro* könyvtárába, mindössze annyi a teendőnk, hogy a File menüben található Preferences menüpontból kiválasszuk a General Program Preferences alpontot. Az előjövő párbeszédablakon kattintsunk a Plug-in Filters (bővítmény-szűrők) fülre. Ekkor láthatjuk, hogy a *Paint Shop Pro* saját plug-in könyvtára már benne van a Folder 1 mezőben. A Folder 2 mező melletti Browse gombra kattintva keressük meg azt a könyvtárat, ahol másik programunk tárolja saját bővítményeit. A *Paint Shop Pro 6* következő indítása után már az így megtalált új bővítmények is betöltődnek, erről az Image menü alján levő Plug-in Filters pontot választva magunk is meggyőződhetünk. *PCF*

Zsargon

Bevel (perem)
A képszerkesztő szoftverekkel az elemeket térbelivé tehetjük, azáltal hogy a széleiken árnyékos és világos peremet készítünk. Így ferdén megvilágított, kiemelkedő felület hatását keltjük. A végeredmény meglepően élethű.

Drop shadow (vetett árnyék)
Árnyék, amely a tárgy mögött, kissé oldalt és lefelé mozdítva jelenik meg. Ez azt a képzetet kelti, hogy a tárgy kiemelkedik a kép síkjából és árnyékot vet rá. Beállíthatjuk az árnyék lágyságát, helyzetét és átlátszóságát.

Effect (effekt)
A képszerkesztő szoftverek számos különleges hatással szolgálnak; olajfestményt, krétarajzot készítenek a fotónkból, a képet hullámos vagy mintás felületről tükrözik vissza, bemozdítják, életlenítik és még sorolhatnánk.

Filter (szűrő)
A szűrő a kép kontrasztját, fényerejét, élességét vagy más hasonló tulajdonságát változtatja. Sokszor ezek használatával is elérhetünk különleges hatásokat.

Floating selection (lebegő kiválasztás)
A hagyományos kiválasztás csak leszűkíti a munkát a kép egy részére, de a lebegő kiválasztás a kép „felett" helyezkedik el, azaz addig lehet mozgatni, amíg a megfelelő helyre nem kerül, anélkül hogy a képhez magához hozzá kellene nyúlnunk.

Plug-in (bővítmény)
A legtöbb különleges hatást megvalósító effekt és szűrő bővítmény-modul formájában készül, ami azt jelenti, hogy tetszés szerint telepíthetjük a képszerkesztő programtól függetlenül. A *Paint Shop Pro* képes a *Photoshop* plug-inek használatára, hiszen ez szinte már szabványos formátumnak számít. Itt a *Photoshop* számos művészi szűrője közül használtunk egyet.

A jövő hónapban

Jövő havi számunkban mindent megteszünk azért, hogy mindenkit megtanítsunk a *Paint Shop Pro*-hoz járó Animation Shop animációkészítő program kezelésére.

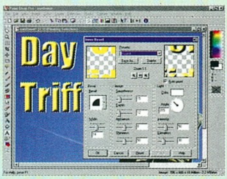
Próbáld ki

- Készíts gombokat weboldaladhoz! Először kicsinyítsd le a képet, majd használd a körkörös torzítás eszközt. Térhatású ábrát kapsz, ha alkalmazod a példánkban is használt **Bevel** (perem) és **Drop Shadow** (vetett árnyék) eszközt.
- Saját képkereteket gyárthatsz, ha – miután egy külön vektoros rétegen megrajzoltad a keret alapját – pixelessé alakítod a réteget, és alkalmazod a **Bevel, Shadow** és egyéb különleges hatású eszközöket.
- Fényképeidből kifestőkönyvet készíthetsz a gyerekeknek a **Black Pencil** effekttel.
- Életlen képeid kijavítására a **Sharpen** (élesítés) vagy **Sharpen More** (erősebb élesítés) helyett használd inkább az **Unsharp Mask** (életlen maszk) szűrőt, így sokkal több beleszólásod lesz a folyamatba.
- Lapos, unalmas képeken válaszd el a témát a háttértől! Először jelöld ki a témát, majd a kiválasztást megfordítva jelöld ki a hátteret, végül a **Gaussian Blur** szűrővel életlenítsd. Az eredmény az eredetinél előbb, szinte térhatású kép.

Hathatós hatások



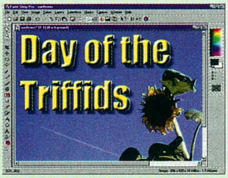
① A *Paint Shop Pro* szöveg-, perem- és vetett árnyék eszközével térhatású szöveget írhatunk. A képen a pipettával (dropper) választottuk ki a napraforgó sárga színét, aztán vektoros objektum helyett lebegő kiválasztásként (floating selection) hoztuk létre a szöveget.



② Ez azt jelenti, hogy az így létrehozott szöveget oda tehetjük a képen, ahová akarjuk. Miután elhelyeztük, a Selections Defloat menüpontot választva közönséges kiválasztássá alakítjuk a szöveget. Ezután választunk az Inner Bevel (belső perem) eszköz beállított lehetőségei közül. (Ha több időnk van, magunk is megformázhatjuk a peremet.)



③ Most már térhatású a szöveg, de nem elégszünk meg, azt szeretnénk, ha a kép síkjából kiemelkedve árnyékot vetne. Ehhez a Drop Shadow (vetett árnyék) eszközt használjuk, melyet a Bevel (perem) eszközhöz hasonlóan az Image Effects menüpontban találunk. Mindkét effektnél lehetőség van némi precíz finomhangolásra.



④ Íme a végeredmény! Úgy is dönthettünk volna az elején, hogy a szöveget vektorként hozzuk létre, mert úgy szerkeszthető marad, de a különleges hatások (perem, vetett árnyék) alkalmazása előtt a szöveget mindenképp pixeles objektummá vagy kiválasztássá kell alakítani.



Számlálók

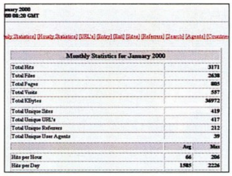
Vajon hány ember mászkál, nézelődik az oldalaidon? Webvarázslónk most bemutatja, hogyan tarthatunk virtuális népszámlálást egy egyszerű találatszámláló segítségével.

TÉTELEZZÜK FEL, HOGY MÁR ELKÉSZÍtettél egy egészen elfogadható weboldalt, ami csak egy kicsit különbözik attól a több milliótól, amelyek már most fellelhetők az interneten. Akkor tudsz sok embert a saját oldalaidra csalogatni, ha igazán érdekli őket, amit ott találhatnak. Kétségtelenül kíváncsi vagy azokra a titokzatos lényekre, akik átgyalogolnak az izzadsággal összeszenvedett oldalaidon. Hogyan lehet legegyszerűbben kideríteni, hány ember nézi meg az oldalaidat és honnan találtak rád? Egyszerű: egy találatszámlálóval.

A számlálók a webmesterek legrégebben alkalmazott trükkjei közé tartoznak, hiszen mindenki kíváncsi rá, hányan jártak az oldalán, vagy legalább arra, hogy hány találatot kapott az internet végtelen céltábláján. A korai időszakokban ezt úgy valósították meg, hogy az első oldalra helyeztek egy számlálót, ami azt figyelte, hány ember halad az oldalakon innen beljebb. Ez a taktika természetesen gyorsan kiment a divatból – az internet bonyolultabb lett, és a pontos statisztikák a látogatottságról (vagy webes kifejezéssel élve, a forgalomról) egyre fontosabbá váltak, azért hogy a pénzes hirdetőket oda lehessen vonzani az oldalakra.

Bab és más

Napjainkban bőven találunk olyan szolgáltatásokat, amelyek lehetővé teszik, hogy oldalaink forgalmát ellenőrizzük, anélkül hogy ez akár egy babszemünkbe is kerülne, csakhogy, mint a legtöbb ingyenes dolog esetében, itt is szét kell válogatnunk a búzát a korpától. Persze, amennyiben valaki fizet a tárolóhelyért, akkor általában ehhez jár egy korrekt forgalomszámlálás is. (Ha fizetsz és mégsincs benne, hívd csak fel a szolgáltatódat és üvölts velük egy sort. Ha visszaüvöltenek, akkor mégis nekik volt igazuk.) Tételezzük fel azonban, hogy ingyenes helyet használsz az interneten, és most egy elfogadható számlálási megoldást keresel, méghozzá ingyen.


January 2000
08:20 GMT

[Daily Statistics] [Hourly Statistics] [URL's] [Entry] [Exit] [Sites] [Referrers] [Search] [Agents] [Countries]

Monthly Statistics for January 2000		
Total Hits		3171
Total Files		2638
Total Pages		805
Total Visits		557
Total KBytes		36972
Total Unique Sites		419
Total Unique URL's		417
Total Unique Referrers		212
Total Unique User Agents		39
	Avg	Max
Hits per Hour	66	206
Hits per Day	1585	2226

Ha fizetsz az internetes tárolóhelyért, akkor a szolgáltatód elég sok forgalmi információt képes a rendelkezésedre bocsátani.

A forgalom ellenőrzésének két fő típusa létezik – a szimpla oldalszámlálók, illetve olyanok, amik az összes oldalon érvényesek, azaz, ha valaki rögtön egy belső címet ír be (pl. www.... /akármi) a böngészőjébe, akkor az utóbbi eljárás azt is találatnak minősíti. A szimpla oldalszámlálók olyan kódok, amelyeket egy oldal forrásába lehet beilleszteni, s így a számlálót ellenőrző cégnek lehetősége nyílik, hogy figyelje a találatok számát. Ez a szám az oldalon is megjelenik apró kép formájában. Egyszerű. A FastCounter (www.fastcounter.com) az egyik legjobb példája ennek.

A teljes web site-ra érvényes számlálóknál minden oldalba (legalábbis azokba, amiket számon szeretnénk tartani) be kell illeszteni a megadott kódot, ez összegyűjti az oldalakra érkezett találatok számát, majd ad egy, az összes oldalra vonatkozó, átfogó összegzést. Általában ez is képként jelenik meg az oldalakon. A Hitbox (www.hitbox.com) üzemelteti az egyik ilyen számlálót.

Nagyvárosi forgalom

A választásnál az elsődleges szempont az, hogy mennyire szeretnéd az internetes jelenlétedet folyamatosan karbantartani. Ha nagyon sok munkát fektetsz bele és még reklámozod is magad (akár keresőkben), akkor nagyon valószínű, hogy a teljes körű szolgáltatásra van szükséged. Másrészről viszont, ha csak egy egyszerű oldalad van, amit nem frissítesz túl gyakran, akkor neked inkább a szimpla megoldás való.

A teljes körű számlálóknál az egyetlen zavaró tényező, hogy minden oldalba be kell illeszteni a szükséges kódot, ami könnyen unalmas és fárasztó lehet. De megéri a ráfordított energiát, ugyanis általa olyan információkhoz juthatunk a látogatóinkról, melyek segíthetnek abban, hogy az oldalainkat még látogatottabbá tegyük.

Példának okáért, a legtöbb teljes körű számláló esetében olyan információkat is kapunk, hogy az emberek milyen böngészővel nézték meg az oldalainkat, milyen felbontásban, melyik operációs rendszert használják, de ami a legfontosabb, néha még azt is meg tudják mondani nekünk, hogy honnan jutottak el hozzánk.

Vigyázni kell a böngésző programokkal és a felbontással is, hiszen így tud-

Kellékek

Internetelérés, amihez tartozik némi tárolóhely is. Webszerkesztő program, mint például a *FrontPage Express* az *Internet Explorer*-ben vagy a *Composer* a *Netscape Communicator*-ban. Oldalaid feltöltéséhez egy ftp program, mint például a *Cute FTP*. Végül egy séta a The Counter (www.thecounter.com) oldalaira, hogy regisztráld magad.



Egy számláló telepítéséhez nem kell kockafejű, pápaszemes, begyöpösödött számítástechnikusnak lenni.

Egyéb lehetőségek

FastCounter

www.fastcounter.com

A Microsoft saját ingyenes számláló szolgáltatása, ami jól néz ki és gyorsan betöltődik – innen ered a neve is (gyorsszámláló). Minden egyes nyomon követendő oldalra telepíteni kell.



A FastCounter gyors, szép, ingyenes és... Microsoft. De azért a munkát elvégzi.

Gumball

www.gumball-tracker.com

Ha igazán leleményes akarsz lenni, vess egy pillantást a Gumball oldalaira. Ez egy láthatatlan, minden oldalt figyelő ingyenes szolgáltatás. Olyan részletes statisztikákat képes készíteni, amiket általában csak egy csomó pénz kidobása után kapunk. Egyetlen buktatója, hogy szükség van egy elemző programra is a log fájlok értékeléséhez, de ennek megszerzéséhez is adnak útmutatást. Tapasztaltabb felhasználóknak ajánljuk.



Az egyik legjobb szolgáltatásokat nyújtó oldal a Gumball – de csak tapasztaltaknak.

StatTrack

www.stattrack.com

Igen alapos, teljes körű számlálóprogram, ami lehetővé teszi, hogy minden oldalt külön figyeljünk. Kideríthetjük, hogy melyik oldal a leglátogatottabb, honnan jönnek a legtöbben, és még sok mást. De a statisztikák között el kell viselnünk néhány hirdetést is.

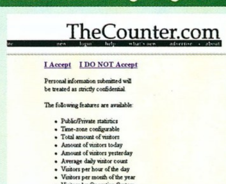


A StatTrack ingyenes ugyan, de ezért el kell viselni néhány hirdetést is.

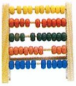
A számláló telepítése a TheCounter.com segítségével



① A legszélesebb szolgáltatásokkal rendelkező egyoldalas számlálót a TheCounter.comnál találjuk, és még a regisztrálás sem nagy ügy. Nézd át a www.thecounter.com **oldalakat, majd kattints a** Free Counter **linkre.**

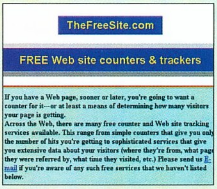


② A regisztrálási eljárás lefolytatásához el kell fogadnunk az általános feltételeket, vagyis nyomjunk az I accept **feliratra. Itt megállhatsz egy kicsit és elolvashatod, milyen szolgáltatásokat nyújthat neked a TheCounter.**



Új számlálók, új lehetőségek

Az interneten a dolgok gyorsan változnak, és ez alól az ingyenes számláló sem kivétel. Egyre több és több cég ajánl ingyenes szolgáltatásokat, ezáltal némi versenyt gerjesztenek és emelik a szolgáltatások minőségét. Ezeken az oldalakon bemutatunk néhány lehetőséget, de nem árt folyamatosan figyelni az újdonságokat, hátha találunk olyat köztük, ami jobbat vagy többet nyújt. A The Free Site-on találunk egy teljes oldalt az ingyenes számlálókról (is) – igen kimerítő és folyamatosan frissítik. Így tájékozottak lehetünk a megjelenő újdonságokról és megismerhetjük a régiek teljesítményét. Sőt, találunk linkeket más hasonló oldalakra is. Kukkants be a www.thefreesite.com/freecounters.htm oldalakra.



A The Free Site-on találunk egy teljes oldalt az ingyenes számlálókról – így tájékozottak lehetünk a megjelenő újdonságokról és megismerhetjük a régiek teljesítményét.

juk elérni azt, hogy minél több ember élvezhesse az oldalainkat. Ha a siteodat 1024x768-as felbontásban készítetted el, de az emberek 50 százaléka csak 800x600-ban nézi meg azt, akkor valószínűleg nem különösebben élvezik, hogy folyton tologatniuk kell a görgetősávokat. A forgalom növelésében nagyon fontos tényező, hogy minél több látogató igényeit ki tudjuk elégíteni. Ez könnyen megy, ha telepítünk magunknak egy számlálót.

A nagy számok királyai

Ha az egyszerű számlálásnál többet is szeretnél tudni, de mégsem akarsz akkora energiát fektetni a dologba, mint amennyit egy teljes körű számláló telepítése igényel, akkor neked való a The Counter (www.thecounter.com) szolgáltatása, ami e kettőnek kiváló keverékét kínálja. Ez valójában egy egyoldalas számláló, de a forgalomról bővebb információkat is képes adni – a The Counter ideális kisebb site-ok kezdő oldalára. Még egy heti összegzést is küldenek az oldal látogatottságáról, de bejelentkezés után megnézhetjük azt is, hogy honnan jönnek hozzánk az emberek, és mit használnak.

Az egyetlen dolog, amit érdemes mérlegelni, illetve észben tartani – még mielőtt bármilyen számlálót telepítenénk az oldalunkra – az, hogy időnként előfordulhat, hogy olvasóink gépén nagyon lassan töltődik be az aktuális oldal, ugyanis a látogató gépe küld egy kérést a számlálót szolgáltató cég szerverére is, hogy az aktuális érték megjelenhessen nála. Ezért aztán érdemes kerülni a számlálót tartalmazó oldalak esetében a nagyobb grafikai elemeket, nehogy a látogató megelégelje a várakozást – elvégre csak rögzíteni szeretnéd, hogy hányan látogatják az oldalaidat, nem pedig elijeszteni őket. Mindent összevetve, egy jó számláló alapvető része egy jó weboldalnak. *PCF*



Ha a Xoomcountert (www.xoomcounter.com) **szeretnéd használni, egy csomó gusztustalan hirdetést kell feltenned az oldalaidra.**

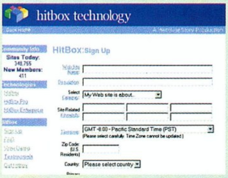


Biztos élvezni fogod, amint a számok egyre feljebb kúsznak a saját oldalad számlálóján.

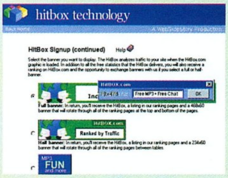
A számláló telepítése a Hitbox.com segítségével



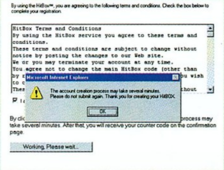
① A Hitbox oldalai nagyon aktívak ugyan, de könnyen megtalálható a link, ami elvezet minket egy teljes körű, ingyenes számlálóhoz. Még véletlenül se válaszd a Hitbox Pro **vagy a** Hitbox Enterprise **linket.**



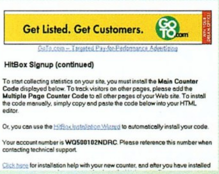
② A következő oldalon egy átlagos regisztrációs űrlap vár bennünket, ahol csak néhány részletet kell megadnunk. Töltsd ki a szükséges részeket, majd kattints a Submit**-ra.**



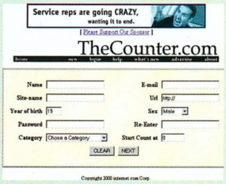
③ A következő képernyőn kiválaszthatjuk, hogy számláló gyanánt egy bannert, fél bannert vagy csak egy kis képet szeretnénk kapni. Ha nem akarod oldalaidat ilyenekkel telezsúfolni, válaszd a Button **opciót.**



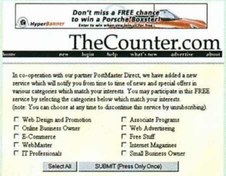
④ Ezután a hagyományos feltételek és megkötések jönnek. Amikor ráklikkelsz az Accept **gombra, akkor egy ablak jelenik meg, ami közli velünk, hogy várjunk néhány percet és ne nyomjuk meg mégegyszer egyik gombot se. Bölcs javaslat.**



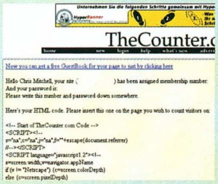
⑤ Két kódot is kapunk a végén – az egyiket a főoldalba kell beilleszteni, a másikat pedig az összes olyan oldalba, amit szeretnénk nyomon követni. Minden oldalnak külön nevet kell adni, ami elég fárasztó, de mit vártál egy ingyenes szolgáltatástól?



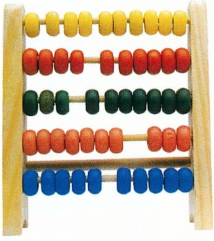
③ A következő képernyőn néhány személyes adatunkat kérdezik. Figyelj arra, hogy pontosan add meg az e-mail címedet, különben nem tudják elküldeni neked a regisztrálási információkat, és ez könnyen romba döntheti az egészet.



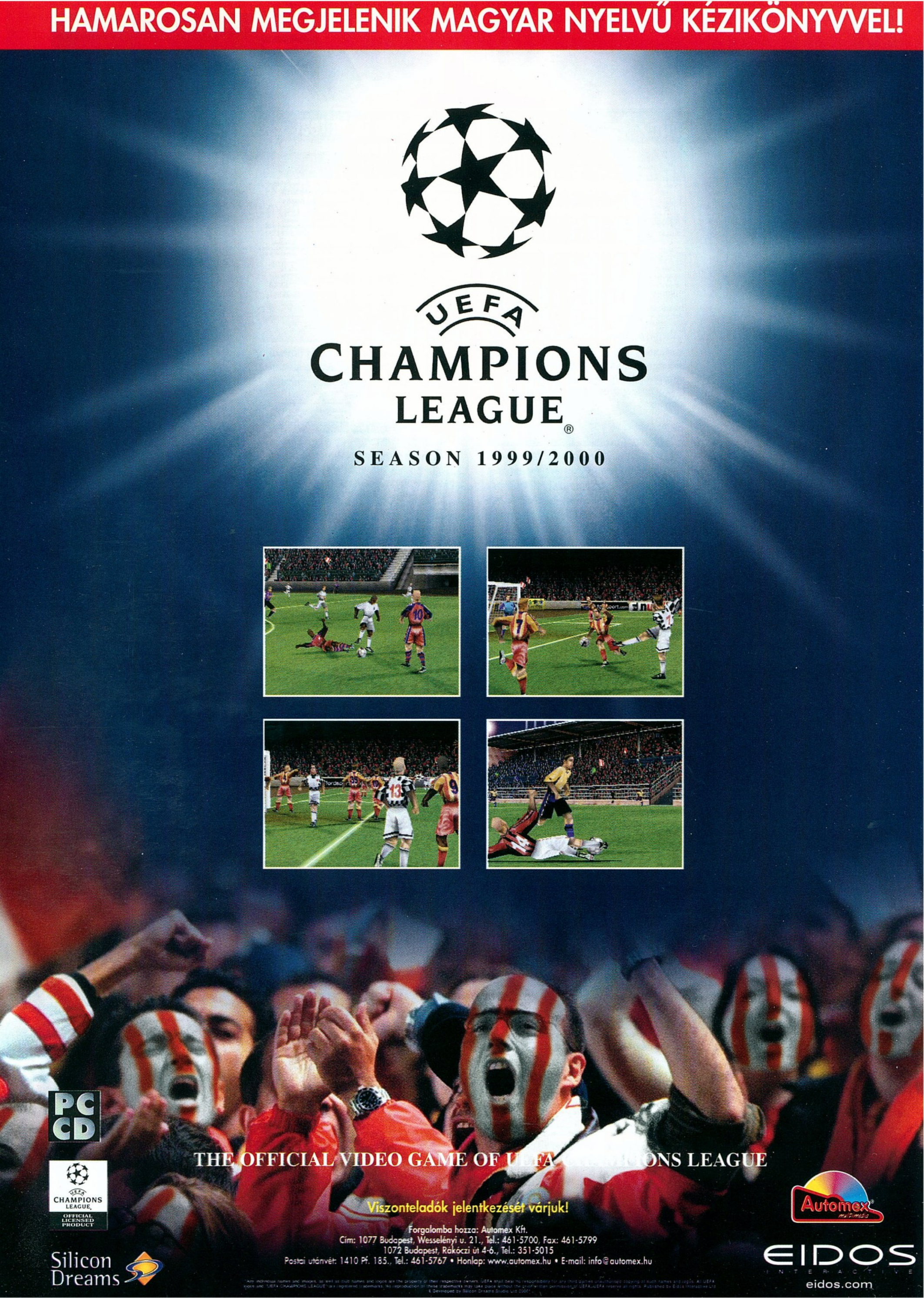
④ Itt kiválaszthatjuk, hogy milyen témákkal kapcsolatban kapjunk hetente levelet, vagy hogy kapjunk-e egyáltalán. Ha semmilyen levelet sem szeretnél kapni, akkor ne jelölj be semmit, majd klikkelj a Submit **gombra.**



⑤ Az utolsó képernyőn látható a kód, amit a saját oldaladba kell beillesztened. Megteheted közvetlenül egy kivágás-beillesztés paranccsal, de megvárhatod, amíg elküldik neked e-mailben. Most már ellenőrizheted az oldalaid látogatóinak számát.



Ide vajh mit írjunk??? ***PCF*** **DTP™**


HAMAROSAN MEGJELENIK MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL!
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE®
SEASON 1999/2000
PC CD
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
THE OFFICIAL VIDEO GAME OF
ONS LEAGUE
Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Forgalomba hozza: Automex Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
Silicon Dreams
Automex
EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com

Táncra fel!

Szóval azt hiszed, tudod hogyan kell weboldalakat készíteni, igaz? Nos, akkor készülj fel arra, hogy útmutatásaink alapján most életre is kelnek. Kitágítjuk a látóhatárt...

LÉGY ÜDVÖZÖLVE EGY ÚJ SOROZAT OLvasójaként, melyben megpróbálunk néhány lehetőséget bemutatni a JavaScriptek határtalan világából. Ez a rész azoknak készült, akik már tudják, hogyan kell weboldalakat készíteni, és most szeretnék fejleszteni képességeiket és weboldalaikat is.

Minden hónapban újabb és újabb lehetőségeket veszünk szemügyre a JavaScript képességei közül, megspékelve néhány közérthető példával. Az eredmények könnyedén beilleszthetők bármilyen oldalba. A JavaScript világába tett első túránk alkalmával a Status Bart vesszük nagyító alá. Ez az a szürke csík, ami csendben éldegél a böngésző ablakának alján. Elsődleges célja, hogy megjelenítse egy link valódi internet címét (URL-jét).

Ismeretlen lehetőségek

Az egyetlen probléma, hogy a megjelenő linkek igen furán néznek ki és leginkább technikai jellegűek. Például, mi pontosan tudjuk, hogy a **comshapri.htm** oldal miről szól, de az oldalainkat olvasó emberek nem. Így aztán a lehetőség többnyire kihasználatlan marad. De egy kis JavaScript hozzáadásával olyan szöveget jeleníthetünk meg a Status Barban, amilyet csak akarunk. Például, nézzük meg a szabványos linket, ami valahogy így nézne ki:

```
<A HREF="/comshapri.htm">
Shares</A>
```

Az ilyen jelzőkhöz (anchor tag) létezik egy JavaScript részlet, ennek neve onMouseOver. Ezt eseményként (event) ismerjük. Azt jelenti, hogy ha az egér mutatója egy hipertext felett áll, akkor működésbe lép egy JavaScript. A mi esetünkben éppen ez a script állítja be a Status bart úgy, hogy ugyanazt mutassa, vagy esetleg bármilyen másik szöveget. A link így néz ki:

```
<A HREF="/comshapri.htm"
onMouseOver = "window.status =
'Display the company share price';
return true; ">Shares</A>
```

Ne felejtsük el, hogy az onMouseOver esemény valójában az <A> tag része. Szintén figyelni kell a sima és a dupla idézőjelek megfelelő elhelyezésére, végül ne felejtsük ki a return true; parancsot se, különben egész egyszerűen nem fog működni a dolog. Kisebb módosítással ez a technika bármilyen linkre alkalmazható.

Testes funkciók

Nos, mint ahogy azt láthattuk, a JavaScriptek egyszerűbb formái időnként csak egy HTML jelző (tag) extra attribútumaiként jelennek meg. Az összetettebb scriptek már önmagukban is életképesek, ezeket függvényeknek hívjuk (képzeljük el őket úgy, mint egész kicsi programokat). Ezeket a függvényeket egy <SCRIPT> és egy </SCRIPT> tag közé kell írnunk, hogy a böngészőprogram is tudja, itt egy JavaScript következik, nem pedig valami olyan szöveg, amit a képernyőn kell megjeleníteni. Ezeket a függvényeket el szokták nevezni. Ha már egyszer megírtunk egy függvényt, akkor elindíthatjuk (futtathatjuk) a nevének megadásával.

Első ilyen függvényünkben létrehozunk egy órát, ami a Status bar-ban jelenik meg. Természetesen, azt már az előbb láthattuk, hogy hogyan kell szöveget megjeleníteni a Status barban a window.status jellemző segítségével. A mostani szövegnek azonban az idő múlásával együtt állandóan változnia kell. Hogy ezt elérjük, a következő függvény folyamatosan meghívja önmagát. Így néz ki teljes valójában:

```
<BODY>
<SCRIPT>
function statusBarClock() {
window.status = new Date();
latestTime =
window.setTimeout(" statusBarClock()"
, 300);
}
statusBarClock();
</SCRIPT>
</BODY>
```

Az első sor hozza létre a scriptet, és nevezi el statusBarClocknak. Jegyezzük meg a zárójelek szokatlan elhelyezését, és tartsuk észben, hogy a JavaScriptek esetében figyelnünk kell a kis- és nagybetűkre is.

A következő sorban találkozhatunk régi ismerősünkkel, a window.status eljárással. Ezzel állítjuk be azt, hogy a Status bar a jelenlegi időt mutassa egy pillanatra. A függvény utolsó sora eredményezi az állandó körforgást, így az idő saját magát írja felül. A kapcsos zárójel fejezi be a függvényt.

Az is fontos, hogy végül a <SCRIPT> jelzőkön belül nevének beírásával meghívjuk a függvényt. Figyeljük meg az üres zárójelet és a pontosvesszőt a sor végén. A saját oldaladba egyszerűen beírhatod vagy bemásolhatod ezt a scriptet a <HTML> jelzők közé bárhová. Erről bővebbet a felső kiemelésben találsz.

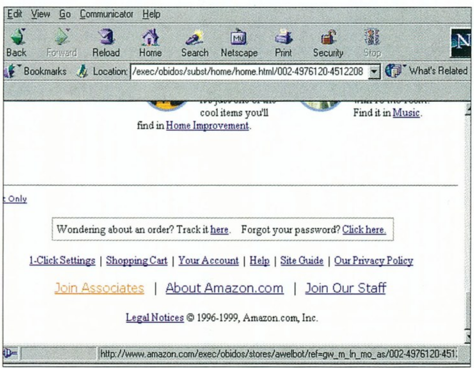
Ezzel végére is értünk első JavaScript kirándulásunknak. A hónapok múlásával egyre bonyolultabb és rafináltabb scriptekkel fogunk megismerkedni. **PCF**

Kezdjük leütéssel!

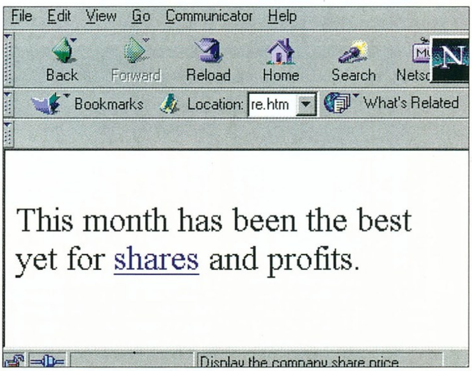
Nem tudod, hol kezdd az ismerkedést a JavaScriptekkel? Nos, ez egy olyan programozási nyelv, amit kifejezetten a html oldalak felturbózására hoztak létre. Némely okból elég furcsa egy nyelv. Először is, egész könnyű megtanulni. Másodszor, a többi programozási nyelvvel ellentétben, a JavaScriptet alkalmazni is könnyű. Ez azért van, mert egyszerűen csak be kell írni sima szövegként a html oldal forrásába, akár egy olyan szimpla programmal, mint például a Windows Jegyzetfüzet (Notepad).

Ez azt is jelenti, hogy egész JavaScript tömböket tehetünk hozzá másolással és beillesztéssel bármilyen html oldalhoz. Ha a böngészőben megjelenítettjük egy oldal forrását, könnyen megkülönböztethetjük a JavaScripteket egyéb html szövegektől. Csak kijelölöd a kívánt részletet és kimásolod. Természetesen a JavaScriptekre is vonatkoznak a szerzői jogi törvények, ezért csak akkor tegyük ezt, ha biztosak vagyunk a dolgunkban. Sok internetes oldal kifejezetten arra bátorít, hogy használjuk az általuk készített kódokat. Nézd csak meg a **www.javascripts.com** vagy a **www.developer.com** oldalakat.

Egy másik módszer weboldalaid felélénkítésére a dinamikus html megismerése. Ha nem vagy biztos benne, hogy melyik nyelvet érdemes megtanulni, akkor tartsd észben azt, hogy a JavaScripteknek van egy érzékelhető előnyük a DHTML-lel szemben. A JavaScript legtöbb eleme tökéletesen kompatibilis a nagyobb böngésző programokkal. Együttműködik a *Netscape* bármelyik verziójával és az *Internet Explorer*-rel is, a 2. verziótól. A DHTML viszont abszolút kiszámíthatatlanul működik a különböző böngészők esetében. Ráadásul, csak a böngészők legutolsó verziójával hajlandó együttműködni. Fogadd meg tanácsunkat és maradj a JavaScriptnél.



Az ablak alján, a Status barban megjelenő internet cím a legtöbb embernek nem mond semmit, hacsak az anyanyelve nem valami számítógép-közeli marhaság, de...



... egy bájos kis JavaScript segítségével (amiben abszolút profi leszel, miután elolvastad cikkünket) ezt a címet könnyedén átváltoztathatjuk értelmes, segítőkész szöveggé.

Rendszerezd a Start menüt

Megőszülsz, mire megtalálod kedvenceidet? Bemutatunk néhány egyszerű lépést, amivel megkönnyítheted az életed.

Az összes Windows funkció közül a Start menüt használod a leggyakrabban, hiszen onnan indítod a legtöbb programod. Sajnos a szoftvercégek hajlamosak minden programjukhoz egy-egy saját részt kisajátítani a Start menüben, így az egész – még mielőtt észrevennéd – hamarosan zsúfolásig telik. Valójában nem kell minden játékot külön mappába pakolni, illetve a legjobb, ha csinálsz például egy Játékok mappát, amibe mindent beletehetsz.

Akárhogyan átszervezheted a menü mappáit, mert tulajdonképpen nem tartalmaznak programokat. A Start menü minden ikonja egy-egy parancsikon. Ha rákattintasz egy parancsikonra, az elmondja a Windowsnak, hol található a program.

A Start menü rendszerezése csak néhány percet vesz igénybe, de hosszútávon sok időt takaríthatsz meg vele. Ha belenézel, láthatod, hogy a legtöbb mappa olyan parancsikonokkal van tele, amikre ritkán van szükséged. Ilyenek például a help fájlok, vagy az online regisztráció. Megszabadulhatsz tőlük, ha rájuk kattintasz a jobb egérgombbal és kiválasztod a Törlés funkciót. Ha egy egész mappát akarsz letörölni, ugyanígy megteheted. Ne felejtsd el, hogy egy parancsikon törlésével nem törlöd le azt a programot, amire mutat.

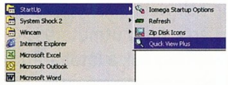
Ne felejtsd el, egy parancsikon törlésével nem törlöd le azt a programot, amire mutat.

Rend a lelke mindennek

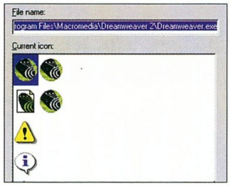
Érdemes a mappákat valamilyen ésszerű kategóriarendszerbe rendezni. Egy mappa a játékoknak, egy másik a zenei programoknak, egy harmadik a grafikus alkalmazásoknak és így tovább. Készíthetsz a mappákon belül is mappákat, például külön a kalandjátékoknak és az online játékoknak. Csak rajtad múlik. A Start menü mappái épp úgy működnek, mint a merevlemez mappái, így egyszerűen mozgathatsz vagy készíthetsz parancsikonokat.

Az egyetlen kivétel az Indítópult (Startup), mivel az itt elhelyezett parancsikonok mindig betöltődnek a Windows indulásakor. Ide tényleg csak azt a programot érdemes betenni, amit a Windows minden indítása után használsz. A mi Indítópultunk például a WinAmpet és az e-mail programunkat tartalmazza.

Ha jól alakítottad ki a Start menüt, kedvenc programjaid mind kézre esnek. Amikor új programot telepítesz, érdemes rögtön a helyére tenni a parancsikont. Nem tart sokáig, és ha rendszeresen telepítesz, akkor ennek híján hamarosan elölről kezdheted az egész rendszerezést. *PCF*



Indításkor a Windows mindig betölti az Indítópultban lévő programokat. Minél több az ilyen program, annál tovább tart az indulás.



Kicserélheted a parancsok ikonját. Kattints a jobb gombbal, majd a Tulajdonságokat választva klikkelj az Ikoncserére és válogass.



Rendezéskor kattints az egyik parancsikonra a jobb egérgombbal és válaszd a Név szerinti rendezést.

Kellékek

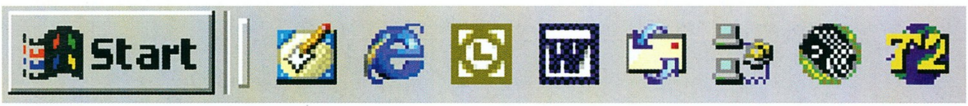
Ahogy a közmondás is tartja, türelem rózsát terem. Másra pedig nem is lesz szükséged, az összes többit beépítették a Windows 95-be és 98-ba. Jó ha megvan az *Internet Explorer 5* is, amivel – ha gyakran átrendszerezed a menüt – a parancsikonokat könnyedén húzogathatod ide-oda.

Web-o-rama

Hook 99
thunder.prohosting.com/~ladi/
A Hook 99-cel megváltoztathatod a Start gomb kinézetét. Bármire kicserélheted a Windows zászlót. Ráadásul ingyenes!

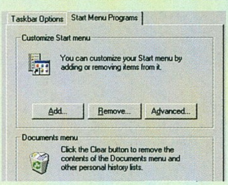
Start Menu Manager
lightning.prohosting.com/~gifminds/software.htm
Ez a freeware automatikusan olyan ésszerű kategóriákba rendezi a Start menü mappáit, mint például Játékok, Internet vagy Multimédia.

Start Clean
www.firase.com
A Start Clean átvizsgálja a Start menü parancsikonjait, és eltávolítja azokat, amik nem működnek.

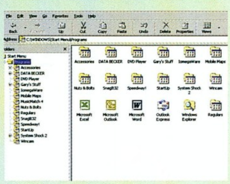


A Tálcához is adhatsz parancsikonokat, egyszerűen csak húzd rá az ikont.

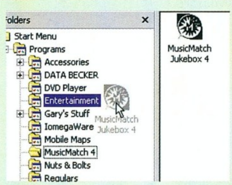
Uraim, kérem rakjanak rendet!



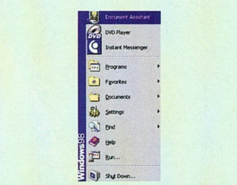
① Válaszd a Start > Beállítások > Tálca, majd Start menü pontot. Az előtűnő dobozban kattints a Start menü programjai fülre, így a fenti képet láthatod.



② Klikkelj a Speciális gombra, és egy új ablak nyílik meg. A Start menü különböző részeit láthatod, mintha hagyományos mappák lennének a merevlemezen.



③ A mappákat és parancsikonokat mozgathatod úgy, hogy áthúzod őket az egérrel, de használhatod az eszköztáron lévő Kivágás és Beillesztés gombokat is.

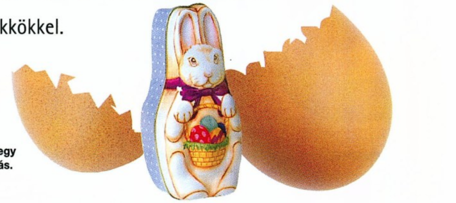


④ Minden parancsikon a Programok alatt található. Ha egy parancsikont átteszel a Start menühöz, akkor a Start gomb megnyomásakor a menü tetején jelenik meg.

Húsvéti tojások a Windowsban

PC-d több lehetőséget rejt, mint sejtenéd. Ismerkedj meg ezekkel a trükkökkel.

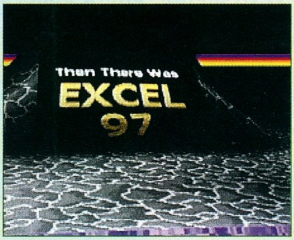
Unalmas munka lehetett a Windows megírása. Millió és millió program-kódsor, ráadásul mindegyiket egyenként alaposan le kell tesztelni és ellenőrizni, hogy biztosan működjenek. Ezért aztán nem lepődünk meg, ha a fejlesztők rendszeresen apró meglepetéseket rejtenek el az elkészített szoftverben, amiket Húsvéti Tojásnak (Easter Egg) hívnak. Találkozhatsz stáblistákkal, rejtett újdonságokkal, ha tudod, mire kell klikkelni és hová kell nézni. Íme néhány ötlet arra, hogyan múlathatjuk az időt, ha nincs jobb dolgunk.



Nos, ez is egy húsvéti tojás.



① Az *Internet Explorer 5* tartalmaz egy apró titkot, amivel megnézhetjük a Netscape Mozilla karakterét, amint kikel egy húsvéti tojásból, rád ront és csak a Microsoft logó képes megállítani. Nyisd meg az *IE5*-öt, menj az Eszközök -> Internet Beállításokhoz, és kattints a Nyelvekre. Klikkelj a Hozzáadás gombra, és írd be, hogy ie-ee, majd kattints az OK-ra. A Keresés gombbal nyisd meg az oldalsó panelt, majd klikkelj a Testreszabásra.



② Ha az *Office 97* csomag részeként fel van telepítve az *Excel 97* táblázatkezelő program, kipróbálhatod, hogyan szakíthatod meg a munkát egy kis kikacsolódással. Nyiss meg egy új munkafüzetet és nyomd meg az [F5]-öt. Írd be, hogy X97:L97, és nyomd le az [Enter]-t. Néhány cella kijelölődik. Nyomd meg a [Tab]-ot, tartsd nyomva a [Ctrl] és [Shift] gombokat, és kattints a Diagram Varázslóra. Máris egy idegen tájon találod magad.

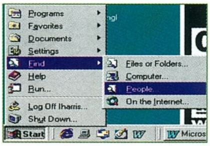


③ Az *Internet Explorer 4*-ben kattints a Súgó -> Névjegy gombra, és várj, míg a feltűnő ablak megállapodik. Tartsd nyomva a [Ctrl] és [Shift] gombokat, így a jobb felső sarokban lévő *IE* logót körbe tudod mozgatni. Told el jobbra az *Internet Explorer* feliratot, aztán kattints az alatta lévő gombra. Tartsd ismét nyomva a [Ctrl] és [Shift] gombokat, ragadd meg az e-t a gömbön, ereszd vissza és máris olvashatod a stáblistát.

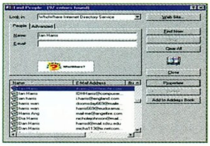
Barátok a Start menüben

Az ismerőseid – és az ismeretlenek is – ott lapulnak a Start menüben.

Nemcsak a programok, kiegészítők és dokumentumok bújnak meg a Start menüben. Néhány kattintással megtalálhatod itt is a barátaid és rokonaid nevét és e-mail címeit is. Ezt a hasznos funkciót beépítették a Windows 95 és 98 operációs rendszerbe is. Segítségével lehetővé válik, hogy a böngésző elindítása nélkül kutakodj a weben, s hogy más ablakok megnyitása nélkül keress mappákat, e-mail címeket. A Keresés/Címek használatával nézelődhetsz a saját Címjegyzékedben, de választhatsz a Windowsba beépített többi mappából is, mint például a Switchboard vagy a WhoWhere.



① A már ismerős Start menüből válaszd a Keresést, abban pedig a Címeket. Észreveheted, hogy az internet Keresés funkciójával ellentétben ez nem az *Internet Explorer*-t indítja el, hanem egy másik helyes kis ablakot.

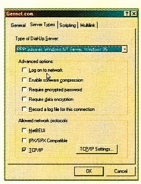


② Válassz ki a felső legördülő menüből egy keresőt, s írd be a keresendő nevet vagy e-mail cím részletet. Megjelenik egy mező, ami tartalmazza az eredményeket. Ha nem találod, akit keresel, próbálkozz egy másik mappában.

Gyorsítsd fel az internetelérést

Ha a modemed nem tárcsázza elég gyorsan a szolgáltatódat, miért ne gyorsítanád fel egy kicsit a dolgot?

A telefonos hálózati csatlakozást szükséges rossznak tekinthetjük, ugye? A telefonszámlák csak jönnek és jönnek, a modemmel állandóan tárcsázni kell, sőt időről időre újra is kell telepíteni. Az Internet beállításoknál egy csomó dolgot be kell állítani, kapcsolókat kell nyomkodni, a hálózati protokollról pedig már jobb nem is beszélni. De egy apró parancs segítségével gyorsabb tárcsázásra és kapcsolódásra kényszeríthetjük a Windowst és a modemet.



① A Telefonos hálózatban a jobb egérgombbal kattints a használt szolgáltatóra. Válaszd a Tulajdonságokat, majd klikkelj a Kiszolgálótípusok fülre. Tedd kijelöletlenné a Bejelentkezés a hálózatba sort, és csak a TCP/IP protokollt engedélyezd.



② A modem tárcsázási sebességének felgyorsításához a Vezérlőpultban kattints a Modemeknél a Tulajdonságokra. A Kapcsolat fülnél klikkelj a Speciális gombra, majd a Különleges beállítások mezőbe írd az S11=50 sort.

PC Format Segítség

A sokoldalú PC magazin

Már jócskán benne gázolunk az új évben, egyre kevesebben írják el véletlenül az évszámot, de a PC-k makacssága csak nem változott...

Bevezető

Valahogy állandóan vonzottak a már elérhető technikai újdonságok, persze nem tudtam ellenállni a GeForce-nak sem. Ahogy megjelent a kártya, száguldottam volna a megfelelő pénztárhoz nyélbe ütni a tranzakciót. A józan ész folyamatosan azt sugallta, kár így kapkodni, még 2-3 hónap, és majd akkor... Mondanom sem kell, ismét a józan ész veszített, az Asus GeForce Deluxe nyert. A telepítéssel nem is volt semmilyen probléma, de a fejlesztők bátorságán erősen elcsodálkoztam. A Deluxe verzió többek között annyival nyújt többet az alapkiépítésű kártyánál, hogy jó minőségű videodigitalizálásra képes, még MPEG2 tömörítő programot és valami halovány videovágót is csomagolnak hozzá. A 3D-s képességek kivesézése után – ami meglehetősen lenyűgöző élmény, azt elmondhatom – a videodigitalizálás lett volna a következő nagy kaland. Az első meglepetés a readmeben vetette rám magát: „Bocsi, de hangot, na azt nem lehet a képhez digizni. Majd a legközelebbi meghajtóval, esetleg." Ez érdekes, gondoltam, de azért kipróbáltam – és tényleg nem lehetett. Járt a videó részhez egy Photoshoppal működő Twain program is, jó minőségű állóképek bevitelére. Természetesen működésébe a Photoshop azonnal belehalt. A 3D rész sem volt egészen oké, a jelenleg kapható és régebbi programok túlnyomó része nem volt hajlandó együttműködni az új kártyával. Az egyre frissebb meghajtók persze lassan elkezdtek csordogálni, az egész világon zajló, több hónapos bétateszt – amit leginkább mi, vásárlók folytattunk le – meghozta első gyümölcseit. A 3D kompatibilitás helyreállt, a videó rész új kezelőfelületet kapott – hang még nincsen, a Twain sem megy, de legalább látszik a fejlődés.

Mindenesetre, ha autót hoznának ki úgy, hogy az első 10 000 km-en még nincs fék, a kormány csak jobbra forog, a kipufogó gáz az utastérbe ömlik és a reflektort csak tolatás közben lehet kikapcsolni, igen elcsodálkozott volna mindenki. Egy új kártyánál meg mi sem természetesebb, mint hogy az ember minden vasárnap, már-már spirituális áhítattal beüti a **www.asus.com**-ot, hátha várja valami újdonság...

Azok a vörös szemek...

K Van egy Packard Bell Pulsar 21-es gépem és egy Packard Bell PB DB128 Deluxe organiser-em. Mindkettő tudna infravörös kommunikációt, de nem tudom, hol is található nék ehhez megfelelő meghajtót – a Packard Bell-t sokkal jobban foglalkoztatja a gépem szériaszáma, mint a segítségnyújtás.

Név nélkül

V Ha a Vezérlőpulton nem látsz Infravörös ikont, először az IR komponenst kell telepítened. Válaszd a Programok hozzáadása/eltávolítása pontot, majd ezen belül a Windows matatását, és a Kommunikáció csoportban válaszd ki az Infravörös pontot. Ha ez megtörtént, el kell magyarázni a gépednek, hogy hogyan is beszélgessen az organiserrel. Ehhez újraindítás után kattints rá az Infravörös ikonra a vezérlőpulton, majd használd az erre megjelenő varázslót, míg a lehetséges IR eszközök listájához nem érsz. Itt válaszd a Saját lemez opciót, és tedd be az organiserhez kapott floppyt. A művelet befejezése után a géped az infravörös porton kommunikál majd az organiserrel, mintha csak soros porton beszélgetnének.

IE-fóbia

K Vettem nemrég egy gépet, és a hardveres ember azt mondta, ne telepítsek rá Internet Explorer 5.0-t, mert mindenféle rendszerösszeomlásokhoz vezet majd. Van ennek bármilyen magyarázata?

Graham Lane

V Nem igazán. Sokak szerint a túl szoros integráció az operációs rendszer, azaz Windows 9x és a böngésző program, az Internet Explorer között nem egészséges, sőt, a sátán műve, és el kéne pusztítani. „Ez már nem is egy önálló alkalmazás – mondják –, inkább az operációs rendszer kitüremkedése, ami csak bajt hoz a fejünkre." Nekik csak annyit mondanék, hogy „Jjjjja", de inkább nem teszem. A Microsoft már régebben is kihasználta egyes alkalmazások tudásának megnövelésére, hogy kívül-belül ismeri az operációs rendszert. Kevesen tudják például, hogy a Word korai verziói kikerülték a Windows teljes virtuális memória rendszerét, hogy egy kevés többlet sebességet hozzanak ki az adott számítógépből. Ettől vajon kevésbé megbízhatóan működött a Word?

A Microsoftot szapulni vitathatatlanul kellemes időtöltés egy ólomszürke, esős délutánon – vagy éppen napsütöttén –, de ha szoftverválasztásról van szó, kár az előítéletekre hallgatni. Az IE5 megbízhatóan működik minden PC-n, még azokon is, melyeket MacGyver gányolt össze valami elmebeteg nyomozós akcióban.

Örökül az utókornak

K A házi feladataimat legtöbbször PC-n írom meg, de a papám nem hagyja, hogy a merevlemezre mentsem a munkáimat, mert szerinte egy rendszerösszeomláskor minden elveszne. Ezért mindent floppy lemezen tartok, de most a Windows azt írta ki, hogy a lemez nem olvasható, és a ScanDisk sem segít.

Becky Fry

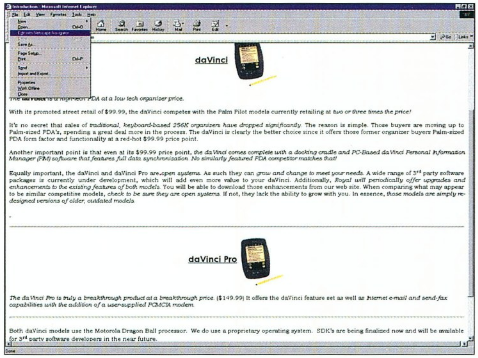
V Valóban megesik, hogy egy merevlemez összeomlik, de a floppyhoz képest még mindig a megtestesült stabilitást és állandóságot képviseli. Ez kb. olyan, mintha minden egyes alkalommal átúsznád a folyót, attól tartva, hogy a komp elsüllyedhet. Persze tanácsos egy kópiát megőrizni a munkádról floppy lemezen, de ez csak a vésztartalék legyen. Ezek a lemezek ugyanis nagyon sérülékenyek. Ha csak úgy szanaszét hagyod őket mondjuk a radiátoron vagy egy nagyobb hangfal mellett, kabátzsebben leviszed a metróba, vagy ott felejted a mikrosütő tetején, ritkán tart tovább egy lemez 1-2 hétnél.

Az így elveszett információ egy része visszanyerhető mindenféle speciális trükkel, de a szakember megfizetése legtöbbször többe kerül, mint amennyit a lemezen tárolt információ ért.

A szivárványon túl

K Hogyan tudok Windows 95 alatt nagy színmélységű ikonokat létrehozni, nem csak 16 színűeket?

Marc Burgess



Nem is olyan ördögi ez az *IE5* – még azt is megengedi, hogy az oldalt *Netscape*-pel kezdjem el szerkeszteni.

V A Windows 9x ikonjai egyszerű bitmap állományok, más kiterjesztéssel. Ha true color ikont rendelsz egy programhoz, ezt fogja megjeleníteni a Windows. Persze ez csak akkor igaz, ha a jelenlegi képernyőbeállítás ezt lehetővé teszi. Ha minden ikonod 16 színű, ez két dolgot jelenthet. Az első, hogy a képernyő beállításainál utána kéne állítani a színmélységnek és esetleg a felbontásnak. (Ehhez jobb klikk az Asztalon, Beállítások fül, aztán a menüből válaszd ki a megfelelő színmélységet és felbontást.) A régebben készült, 16 vagy 256 színű ikonok megjelenítésén ez nem feltétlenül fog segíteni, hiszen ez csak a rendszer színmegjelenítésére lesz hatással.

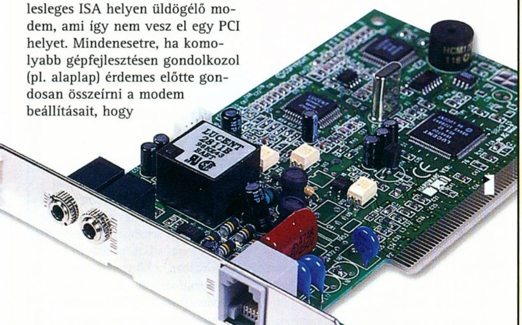
Ha ez nem segít, elképzelhető, hogy 16 színű témát választottál a Windows megjelenítéséhez. Ezt lecserélheted, csak az Asztal Témák ikont kell megkeresned a Vezérlőpulton.

Halovány remény

K Van egy 56K-s V90 ISA modemem. Van értelme PCI-ra cserélni, vagy úgyis mindegy, az 56K nem fog változni?

Rob

V Nem nagyon van értelme. Az ISA-busz sebessége jóval 56K fölött van, tehát nem ez a sebességmeghatározó korlát, hanem a réz telefonvezetékek átviteli sebessége. A PCI-modemeket könnyebb telepíteni, nem kell nekik saját IRQ-t találni, gondosan ügyelve arra, hogy ne ütközzenek semmi mással. A jó öreg Plug&Play mindezt elvégzi helyettünk. Viszont, ha a mostani, beszerelt ISA-modemed jól működik, hozzá se nyúlj. Sőt, mivel egyre több bővítőkártya csak PCI-os csatolóval érhető el, megtörténhet, hogy az összes PCI-csatlakozó betelik, és jól jöhet az egyébként felesleges ISA helyen üldögélő modem, ami így nem vesz el egy PCI helyet. Mindenesetre, ha komolyabb gépfejlesztésen gondolkozol (pl. alaplap) érdemes előtte gondosan összeírni a modem beállításait, hogy a nagy átépítés után is zökkenőmentes legyen az újratelepítés.



Mindenképp érdemes a működő ISA-modemet megtartani, az ISA-csatlakozó másképp csak üresen állna. Egyébként is alapigazság: ha még megy, ne maceráld.

Olvasói tipp

Mikor a Vezérlőpult Internet ikonjának segítségével el szeretnéd távolítani az ideiglenes állományokat, készülj fel arra, hogy a funkció nem végez 100%-os takarítást. Az Intéző segítségével keresd meg a c:\Windows\Temporary Internet Files\Contents.IE5 mappát, és töröld le az összes alkönyvtárát. Ezzel jó néhány mega helyet felszabadíthatsz.

Virtuálsí

K Karácsonyra megkaptam a Supreme Snowboarding című Infogrames játékot. A program nagyon állat, de találtam egy iszonyú bakit. Bármikor kezdek bele a második pályának az erdős részben, a program a roppantmód információszegény „Kernal Error" hibaüzenettel meghal. A PC-m paraméterei...

Dave Leeman

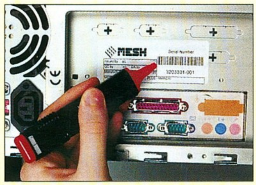
V Hopsz! Bocsánat, de a többit lekevertem, még mielőtt elárasztanál az utolsó chip gyári számával is, mert van itt valami, amiről tudnod kell. Jött egy nagyon hasonló levél egy másik olvasótól, aki már némi utánjáráson is átesett, és talált megoldást a dologra. A Windows Intézőben keresd meg a Supreme\Test_Data könyvtárat, és jelöld ki teljes tartalmát (21 fájl és egy könyvtár), majd Másolás. Most keresd meg a Supreme\Data\General\Ground_Textures könyvtárat, és itt Beillesztés. Ha így indítod el a játékot, minden működni fog, ami nem hátrány, mert így a fennmaradó, eddig nem játszható egyharmaddal is találkozni fogsz. ▸

PC biztonságtechnika

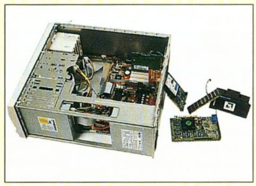
A számítógép egyre több háztartásban válik használati tárggyá, ám biztonságát ma már nem csak a gaz információvadászok, hanem a besurranó tolvajok is veszélyeztetik. Néhány tipp, hogyan nehezítsd meg a kis sunyik életét.



① A megelőzés ebben az esetben is sokkal célravezetőbb, mint a probléma kezelése, ezért gondoskodj arról, hogy a géped ne legyen könnyű célpont. Ne tartsd a gépet ablak melletti asztalon, amit az utcáról bárki láthat. Ha ez nem megy, használaton kívül teritsd le a gépet valamivel, hogy ne legyen olyan egyértelmű, mi is áll ott. Ha igazán komoly meglepetést akarsz okozni, láncold le a gépet az asztalhoz egy acélkábellel – ez még a legkeményebb tolvaj harcedzett arcán is rángásokat eredményezhet. Persze cserébe nem túl esztétikus.



② Még mielőtt ellopnák a géped, minden komolyabb egység (PC, monitor, billentyűzet, nyomtató) sorozatszámát írd fel valamilyen biztonságos helyre. Ugyanis a legtöbb számítógépet, amit a rendőrség megtalál, nem lehet visszajuttatni a tulajdonosának. A nyomkövetés megkönnyítéséhez UV jelölőtollat is használhatsz, segítségével a sorozatszám mellé felírhatod például az irányítószámod is. Az is hasznos lehet, ha a merevlemeznek saját nevet adsz, (a DOS-ban a Label parancccsal) például irányító és házszámmal. Ha kellően betonagyú a tolvaj, nem jön rá.



③ Egyre gyakoribb, hogy a gépeket nem egészben, hanem alkatrészre bontva értékesítik. Így nehezebben követhető, és pénzben is többet hozhat. Ha az ellopott géped erre a sorsra jut, nem tudsz mit tenni. Itt is a megelőzés a legjobb lehetőség, csak megbízható, hivatalos forrásból vásárolj alkatrészt – a meseszép internetes ajánlatok, sötét turkálók nem egy esetben lopott árut kínálnak. Vésd az eszedbe, ha egy ár túl szép ahhoz, hogy igaz legyen, nagy valószínűséggel nem is igaz.



④ Ha a géped már nem egy csúcsmodell, akkor sincs biztonságban. Egy gépről kívülről nem mindig könnyű megítélni az értékét, különösen egy „roppant hozzáértő" besurranónak. Az is meglehet, hogy a tolvaj csak azért viszi el az ócska masinát is, hogy ha majd újat veszel helyette, ismét felkeressen. Mielőtt végképp sokkba esel a fentiek olvasása után, ne felejtsd el, hogy nem mindenkit ölnek meg pszichopata gyilkosok, és az emberek jelentős része gyötrő rémálmok nélkül alszik – tedd te is ezt.

Windows bajok

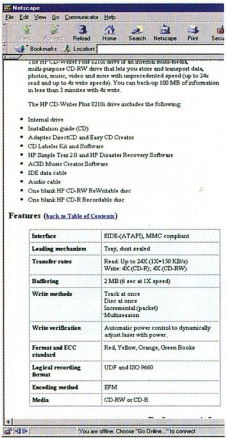
Hiába pakolod tele új extrákkal, Függöny 2000-rel, Karnis Deluxe-szal vagy Reluxa Próval, csak nyikorog, mikor ki akarod nyitni...

K Megnyilatkozott hát...

Gyerekek, azért teszitek közre ezeket a cikkeket, hogy lássa a világ mennyi tespedt agyú van a világon?

A megjelentetett gondoktól érdekesebb a mindennapi munkához szükséges szoftver kompatibilis problémák vannak a Windows 95/98-ban. Pl.: (WinOnCD 3,7 – Formated CD-RW – PC-DVD Encore Dxr3.) tökéletesen nem férnek meg egymás mellett. Nyilvánvaló, hogy mindenkinek meg van a maga baja; nekem most ez. Hónapok óta nem tudom őket összebarátkoztatni. Úgy elszáll a rendszerem mint a vihar. A Formatedet nem tudja a DVD-ét elviselni. Az open – AWARD BIOS – AX6BC – Pentium 450 – 120 MB RAM – ASUS VGA 16 MB – SB PCI 128. HP CD-Writer Plus 8210i 4x 4x 24x – Creative PC-DVD 6x 24x Dxr 3 7in1 – MTRP 40x CD-ROM.

Imre László



Mint látható, a HP ügyel arra, hogy kielégítő termékspecifikációkat olvashasson az érdeklődő.

V Nagyon tetszik nekem ez a levél. Most hazudtam. Amit nem értek, kedves barátom, az a következő. Van neked egy problémád, meg is írod nekünk. Ez rendben. De vajon miért hülyézel le mindenkit, akinek más baja van, feltételezhetően azért, mert még kezdő a számítógépek világában? Te talán nem voltál? Úgy jöttél a világra, hogy drivereket frissítettél, turkáltál a Registryben és mégis mindig működő gép volt az eredmény? Nem hiszem. Lassan – talán gyorsan – tanultál bele, de mindenképpen volt az egésznek kezdete, utána kifutása. Úgyhogy a vélemény szabadságát maximálisan szem előtt tartva a tiédet is közreadtuk, de azért – és ugye nem sértődsz meg – mindenki úgy gondolkodik, ahogy akar. Például azok is, akik eddig kérdeztek. Erről ennyit.

Visszatérve a problémához, ami egyébként tuti, hogy rengeteg embert érint, igazi „mindennapi munkához szükséges szoftver kompatibilis probléma" (te ezt értetted?), mert mindenkinek pontosan ilyen konfigurációja van otthon. A részletes rendszerleírásban a P450 gondolom PII, a 120Mb RAM leírásakor meg 128-ra gondoltál. Ez nem baj, ami nem világos, az maga a probléma. Mit nem tudsz? CD-t írni a DVD-olvasóról? Vagy akkor száll el a rendszer, ha a két meghajtó egy IDE-kábelen van? Vagy ha úgy egyáltalán CD-t akarsz írni? Vagy csak újraírható CD-k használatakor? Így vakon tapogatózva az első dolog, amivel esetleg próbálkozhatsz, hogy a Slave-Master beállításokkal játszol egy kicsit. A merevlemezt célszerű masternek hagyni, és a másik IDE csatlakozó kábelre tenni a CD-írót, szintén masterként. A DVD és a CD maradjon slave, a CD célszerűen a merevlemez, míg a DVD a CD-író mellett, de kipróbálhatod fordítva is, hátha segít. Ha kétségeid vannak a WinOnCD-támogatást illetően, keresd fel a **http://www.cequadrat.de/english/products/winoncd_3e.html** címet, itt minden, a szoftver által támogatott CD-íróról találsz információt. Ha maradt még kísérletező kedved, a WinOnCD helyett használd inkább az Adaptec Easy CD Creator – DirectCD párost, ehhez a CD-íróhoz gyárilag ezt kellene, hogy csomagolják (a HP honlapja szerint legalábbis).

K Vezérlőpult a Start menüben

Egy régebbi számban olvastam, hogy hogyan lehet bevarázsolni a Start menü menüpontjai közé a Vezérlőpultot is. Kipróbáltam az ott leírt módszert több alkalommal is, de nem jött össze, pedig gondosan követtem az útmutatást. Most én vagyok béna, vagy a dolog csak Win95 alatt működik (nálam Win98 Second Edition fut).

Brian Preston

V Többször is végigpróbáltuk a leírt módszert, Win95, Win98 és Win98 SE alatt is, és mindenhol működött, úgyhogy levonhatjuk a következtetést, te vagy béna. Azért fussunk neki még egyszer, az új olvasók kedvéért is.

Hozz létre egy könyvtárat a C:\Windows\Start Menu\ alatt, melynek neve legyen Control Panel.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}.

A kötőjelek mindenhol mínuszok, a 0-k a nulla számnak felelnek meg, nem nagy O betűk. Csak csemegeként, ugyanezzel a módszerrel további menüpontokat is létrehozhatsz, az alábbiak szerint:

Dial Up.{92CDFFA0-F557-101A-88EC-00DD010CCC48} A modemes Internet csatlakozásokhoz

Printers.{2227A280-3AEA-1069-A2DE-08002B30309D} A nyomtatókhoz

Recycle Bin.{645FF040-5081 101B-9F08-00AA002F954E} Ez meg itt a kuka.

K Egyszerű kérdés

Azt szeretném megtudni, hogy az OUTCAST megy-e nálam, mert csak 1MB-os a videokártyám, és hogy a PANZER ELITE-hez kell-e 3DFX kártya, mert ti azt írtátok, hogy nem, és így menne nálam, de az 576Kbyte-sek azt írták, hogy kell hozza 3DFX!!!

Balázs

V Sajnos, ki kell ábrándítsunk, egy 1Mb-os videokártya lassan már ajándékba sem főnyeremény. Nemhogy a legújabb játékok, sok régebbi sem fut vele, de ezzel már biztosan magad is szembesültél.

Csak tételesen: az Outcast valószínűleg elindulna ezen a kártyán is, mert a rendszerkövetelmények nem tértek ki az SVGA kártya RAM méretére. Ezzel együtt erősen kétlem, hogy élvezhető játékmenet lenne a végeredmény, különösen, ha a géped többi eleme is olyan régi, mint az 1Mb-os videókártya.

A Panzer Elite még kritikusabb, mert ugyan valóban nem kell hozzá 3dfx vagy egyéb gyorsító (bár ajánlott, mert úgy szép is a grafika, nem csak működik), de a minimális videokövetelmény 4Mb-os kártya, amihez az 1Mb igen kevés. A tanulság, hogyha szeretnél az elmúlt év játékainak jelentős részével, vagy akár csak az aktualitásokkal játszani, be kell ruházni valami keményebb hardverbe.

K A megnyíló ablakok rejtélye

Olvastam az előző számban az indításkor automatikusan megnyíló ablak esetét, ahol egy bezáratlan könyvtár tért vissza minden esetben. Hasonló problémával küzdök, a Partition Magic egy könyvtára az illető, és hiába zárom be kikapcsolás előtt, minden indításkor visszatér, és emlékszik az utolsó méret és pontos pozíció beállításra is. Megnéztem a WIN. INI-t, de semmilyen vesszőt nem találtam a run= sorban. Az Indítópult üres, és sem a CONFIG. SYS, sem az AUTOEXEC. BAT nem tartalmaz erre semmilyen hivatkozást.

Pete Baron

V Azon levél óta találkoztam egy érdekes, nem dokumentált funkcióval, ami esetleg fényt deríthet a rejtélyre. Egy olvasónk felfedezte, hogy ha létrehoz egy Program nevű könyvtárat a C meghajtó gyökérkönyvtárában, a Windows ennek különleges jelentőséget tulajdonít, és minden gépindításkor automatikusan megnyitja. Ez önmagában nem is okozna problémát, de egy másik segítőkész olvasónk arra is rámutatott, hogy a hosszú fájlneves hivatkozásokat felsővesszők közé kell helyezni, mert ha ezek a vesszők lemaradnak például a telepítő scriptben, a Windows Intéző csak az első szóközig

Olvasói tipp

Ha gyorsan ki szeretnéd kapcsolni a gépet DOS promtban, készíts batch fájlt a következő tartalommal:

@RUNDLL32 user,ExitWindows.

Ezzel megspórolod a Windows grafikus felületére való visszatérést, és az onnan való kikapcsolást.

A DeskBar legenda nyomában

Az előző szám figyelmes olvasói minden bizonnyal emlékeznek a DeskBar első felbukkanására. Még valami díjat is kilátásba helyeztünk annak, aki természettudományosan megalapozott bizonyítékokkal rendelkezik, hogy ez a misztikus entitás nem csak a képzelet szüleménye. Akik nem emlékeznének, a jelenés első nyomának megtalálásához a Start/Beállítások/Start menü opció kiválasztásakor a [Ctrl] lenyomva tartásával kattintasz a menüpontra. Ilyenkor jelenik meg a DeskBar beállító panel füle. Andrew az előző számban arra gondolt, hogy megtalálta a kis hamist, de akkor nem nyert. Ám nem szegte kedvét az ajándék elmaradása, tovább folytatta a témában való kutakodást. Jelenlegi eredményei:

a) A dolog csak Win98 alatt működhet, mert Win95-nél a Ctrl+kattintás nem hozta elő a DeskBar fület

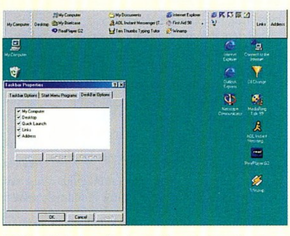
b) Rengeteg hivatkozás található a DeskBarra a Windows/System/browseui.dll állományban. Hogy ez pontosan mit jelent, rejtély...

c) A DeskBar panel, teljesen véletlenszerűen, hol tartalmaz kis beállító kapcsolókat, hol nem. A ki- vagy bekapcsolásuk viszont semmilyen látható eredménnyel sem jár.

Mint látható, a dolog kezd izgalmassá válni, de még mindig soványka. A díj most már hivatalos kiírása tehát az alábbi:

Vállveregetést kap, aki válaszolni tud a következő kérdésekre:

1. Milyen körülmények hatására jelennek meg a kapcsoló lehetőségek a beállító panelen?
2. Mit jelentenek, mire jók pontosan?
3. Mi volt a DeskBar elképzelés eredeti célja, és miért inaktiválta a funkciót a Microsoft a végleges programban?



Itt láthatók Andrew Black misztikus DeskBar kapcsolói – de mit is jelentenek valójában?

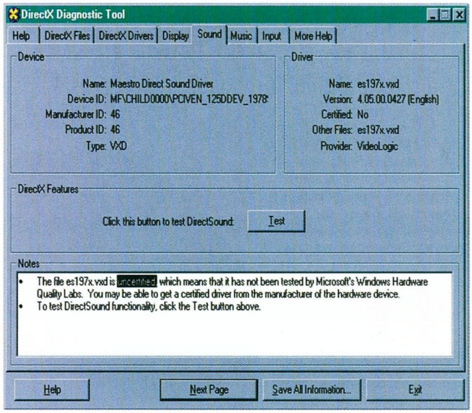
értelmezi a nevet, így a C:\Program Files\ könyvtárnévből csak C:\Program lesz, és máris van egy automata ablakunk...

Már megint a DirectX

K Nemrég telepítettem PII 450-esgépemre a Rainbow Six Rogue Spear-t, de fel kellett hívnom a cég technikai támogatás részlegét, mert a program nem indult el. Azt mondták, az audio és video hardver meghajtóinak DirectX kompatibilisnek kell lenniük, amit a DirectX tesztprogramjával meg is nézhetek. Akkor megfelelő a hang és videokártya, ha a teszteléskor a nevük mellett a Certified jelenik meg, azaz igazoltan DirectX kompatibilisek. Az ATI Xpert 98 grafikus kártyával nem is volt probléma, de az Ensonic PCI 64 Legacy hangkártya meghajtója egyszerűen nem tud DirectX 7.0 kompatibilis lenni. Letöltöttem a legújabb meghajtót is, de még mindig „Uncertified" üzenetet kapok a Dxdiag-ban. Úgy tűnik, valódi „Certified" meghajtóra lenne szükségem, de az meg nem létezik. Hol keressem őket, hátha mégis vannak, vagy hogyan tudnám megbuherálni akár a meghajtót, akár a DirectX-et, hogy elfogadja a hangkártyámat?

Joshua Knight

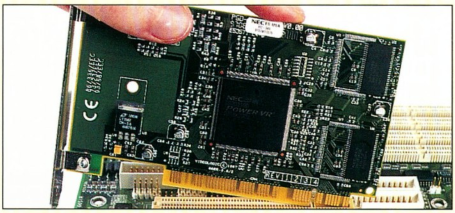
V A gond ott van, hogy a meghajtók DirectX kompatibilitási tesztjét, amit a „Certified" tulajdonképp jelez, a Microsoft saját laborjaiban végzik, de sokszor több hónap is eltelik, míg egy gyártó beadja tesztelésre a meghajtót, és abból DirectX hivatalos igazolás is születik. Ha a játék maga ellenőrzi a meghajtók igazolt voltát, semmit sem tehetsz, nem tudod rákényszeríteni a hivatalosan nem támogatott hangkártya elfogadására. Bosszantó ugyan, de elképzelhető, hogy a meghajtók egy régebbi DirectX verzió alatt még hivatalosan is támogatottak voltak. Ehhez viszont a korábbi DirectX-et kellene használni, ami szinte lehetetlen, mert a DirectX csak az újabb verzió felé hagyja frissíteni magát, és tisztán eltávolítani is igen macerás. Innentől kezdve nincs jobb ötletem, mint kivárni...

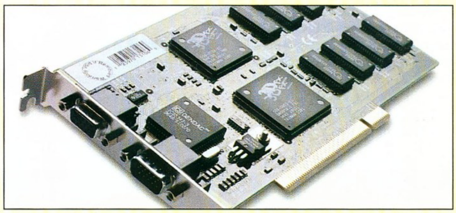


Ha a Microsoft azt mondja, nem támogatott a meghajtód, akkor vitának helye nincs, az nem támogatott. Ilyen egyszerű.

3D gyorsulás! Kapaszkodj!

A tuning nem csak a processzort érintheti. Íme néhány tipp, hogyan facsarj ki még egy kis extra teljesítményt a videokártyádból!



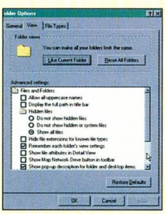


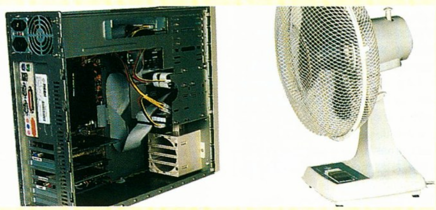
① Kényelmesen ülsz?

Erről a témáról már volt szó, de annyi levél jött azóta is ilyen kérdésekkel, hogy újra összefoglaljuk azoknak, akik valahogy lemaradtak róla. Ejnye-ejnye. Mindenesetre sokan rendelkeznek kevésbé friss 3D kártyával, de még szeretnék egy darabig kihúzni a legújabb GeForce megvásárlása nélkül. Amit viszont minden esetben célszerű szem előtt tartani, hogy semmi sincs ingyen – ha egy kártya sokkal gyorsabban tudna működni, mint a gyárilag dokumentált, valószínűleg a gyártó is drágábban adta volna, és a doksiban is más szerepelne. Mi szóltunk.

② Paraméter parádé

Néhány kártyán az órajelsebességet DOS-ban változók megadásával, Windowsban Registry módosítással lehetett megváltoztatni. Ha eredeti 3dfx Voodoo kártyád van, írd be a SET SST_GRXCLK=58 sort az AUTOEXEC.BAT állományba. Graphics Blaster Xtreme (vagy más Permedia 2 alapú) kártya esetén keresd meg a Registryben a kártya órajelének Key értékét (Systemclock Key), és változtasd 53-ról 60-ra. Több Permedia 2 alapú kártya, például a Hercules 3D/GL, 8ns RAM-okat használ, és még magasabb órajellel képes dolgozni – itt a beállítás maximum 7D lehet, ez 125MHz-nek felel meg.





③ Segédprogramok

Ha más kártyával rendelkezel, valamelyik ravasz tuning segédprogramra lesz szükséged, melyekből a korábbi CD-mellékleteken többet közreadtunk. A Voodoo2 tulajdonosoknak ott a V2Overclock, a V3Overclock pedig a Voodoo 3-hoz használható. A Riva 128 alapú kártyák tulajdonosai az Nv3Tweaket keressék. Mindenki más használhatja a Powerstripet. Telepítsd fel a megfelelő segédprogramot, és egyszerre csak egy paraméter értékét változtasd meg. Ha a kártya teljesítményét 15%-nál jobban megnöveled, nagy valószínűséggel instabillá válik extra hűtés nélkül.

④ Hűtsd le magad

Mivel a régebbi kártyákon nincs saját hűtés, a tuningolt videokártya instabillá válhat, sőt, a többlet hő még a processzor hűtésére is negatív hatást gyakorolhat. Ennek elkerüléséhez a videokártyára saját magadnak kell hűtőbordákat vagy ventillátort szerelni. Megoldás lehet az is, ha egy nagy ventillátorral hűtöd az egész gépet, de ehhez le kell venni a gép házát, ami sebezhetőbbé teszi mindenféle beleejtett gemkapcsok vagy kóborló kistestvérek támadásaival szemben.

Hard csemegék

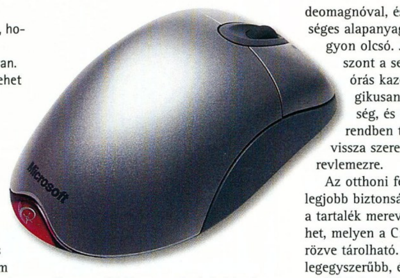
Itt a friss, a finom, a ropogós... Tessék, csak tessék – bár itt nem találsz zöldséget.

K Egerek és emberek

Nem működik az egerem, holott a Vezérlőpult szerint a COM port tökéletesen rendben van. Az egérnek sincs semmi baja, mi lehet a probléma?

Wrongcliff Buckton

V Várj egy percet... Honnan tudod, hogy az egérnek semmi baja, ha nem működik? Kipróbáltad másik PC-n? Ha esetleg erre nem lenne lehetőséged, csatlakoztasd a másik soros portra, és indítsd újra a Windowst. Ha nem megy, lépj ki natív DOS-módba, és töltsd be az egér saját vezérlőprogramját (az egérhez kapott lemezről). Nézd meg, DOS-ban megy-e az egér, mondjuk az EDIT programban, esetleg Norton vagy Volkov Commanderben. Ha ezek egyike sem működik, a hiba nagy valószínűséggel az egér háza táján keresendő, lehet mondjuk kábel megtörés vagy egyéb vezetési gond. Ha DOS-ban minden rendben ment, indítsd el a Windowst Csökkentett módban – lehet, hogy meghajtó összeférhetetlenség van a háttérben, például a belső modemmel egy IRQ-n próbál osztozni az egér. Ez így elég általános volt, de nem volt túl sok alapinformáció a pontosabb tippekhez.



Ha nem működik az egered, mindenképp teszteld le másik PC-n is, hátha kiderül a gond oka.

K Akkor sem látná a buszt, ha az elütné...

Utolsó lehetőségként fordulok hozzátok, a következő a probléma: szeretném tuningolni az AMD K6-2/300-as processzorom, de nem találom az elülső buszt. Ami megvan, azok a különböző buszfrekvencia állítására szolgáló jumperek, ahol a 66 Mhz-től a 100 Mhz-ig mindenféle értékeket állíthatok be. Tudom, hogy a biztonságos gyorsításhoz legfeljebb 5-tel emelhetem meg az elülső, avagy front side busz sebességét. De ha nem tudom, az hol van, akkor mit csináljak? Az egyetlen dolog, amire eddig jutottam, hogy a processzort 333 Mhz-n járatom, ugyanis a feszültséget 2.3 V-re növeltem az ajánlott 2.2 V-ról. Így minden működik, van egy nagyon jó hűtőventillátorom is, így a processzor hőmérséklete állandóan 27C körül van. Van valami ötletetek?

George Templeman

V Micsoda egy zagyva história. Az elülső busz az alaplapi busz, és ahogy látom, már túl is hajtottad a processzorod. Ha nem tűnik gyorsabbnak, az azért lehet, mert az általánosan használt programjaid nem túl processzor igényesek. Mindenesetre, a buszsebesség növelése az AMD K6-2 esetében biztosabb gyorsuláshoz vezet, mint az órajelszorzó állítása, mert nincs integrált L2 cache, és ez nem lehet a sebességnövekedés korlátozója. Azért ellenőrizd, hogy a processzorra nincs-e „AFR66" felbélyegezve, mert ez azt jelentené, hogy a proci nem tud magasabb buszsebességen futni, csak az előírt 66MHz-en.

K Videó a Windowshoz

Az a kérdésem lenne, hogy létezik-e szoftver arra, hogy videomagnó segítségével archiváljak a PC-n? Nekem elég jó ötletnek tűnik, és mintha még senkinek sem jutott volna az eszébe. Még hajdanán audio kazettát használtunk a ZX Spectrumnál és archiválásra a QL-nél is, de videokazettát még nem láttam ilyesmire használni.

Derek Studden

V Az ötlet jó, de már kitalálták. Régebben divatosak is voltak ezek az archiválási megoldások, és még napjainkban is léteznek. Tisztán szoftveres megoldás, ha jól tudom, nem született, némi vasra is szükség van. A Backer 32, a Danmere Ltd. terméke (www.danmere.com/backerindex.htm) például egy hozzávetőlegesen 18 000 Ft-os bővítőkártyán alapul, ami megteremti a kapcsolatot a videó SCART csatlakozójával. Ezzel a rendszerrel 4Gb-nyi adatot rögzíthetsz egy 4 órás kazettára. A dolog előnye, hogy sokan rendelkeznek videomagnóval, és a rögzítéshez szükséges alapanyag, a kazetta is nagyon olcsó. Jelentős hátrány viszont a sebesség, hiszen egy 4 órás kazetta teleírásához logikusan 4 órára van szükség, és a keresés is csak sorrendben történhet, ha valamit vissza szeretnénk másolni a merevlemezre.

Az otthoni felhasználó számára a legjobb biztonsági mentési megoldás a tartalék merevlemez használata lehet, melyen a C: teljes tartalma tükrözve tárolható. Ez a leggyorsabb, legegyszerűbb, és bizonyos körülmények között a legolcsóbb megoldás.

A DVD-RAM még nem ütötte ki a szalagos streamereket az archiválási gyakorlatból, de a vészharangok már megkondultak.

K Téves kapcsolás

Bár nem nagyon tudok semmit sem a modemekről, elhatároztam, hogy az Internet nem várhat tovább, majd nyakamba vettem a várost, hogy keressek egy modemet a PII-s gépembe. Találtam is egy boltot, besétáltam, és előadtam, hogy egy könnyen telepíthető, gyors modemet keresek. Az eladó magyarázott valami szoftveres modemről, és azt mondta, gyerekjáték lesz telepíteni is, még a papám is boldogul vele. Hát nem boldogult, és én sem. Mindenféle sínekbe bepakoltam, próbálkoztam az Új hardver hozzáadásával is, vagy ezerszer. Bármit próbálok is meg, semmi eredménye, és az Internet persze nem működik.

James Boil

V Meggyőződésem, hogy a modemed működhetne, de nem biztos, hogy ez a legjobb megoldás. Egy egyszerűen telepíthető modemet szerettél volna, ezt kellett volna eladnia az eladónak, azért ő a hozzáértő szakember. Ehelyett rád sózott egy belső modemet, amit lényegesen macerásabb telepíteni, mint egy külsőt. Ami még rosszabb, a „szoftveres modem" nagy valószínűséggel SoftModem, ami annyit tesz, hogy a jelfeldolgozás jelentős részét nem a modem, hanem a processzor végzi. Ettől a modem-



Csak keresed a buszt, itt meg jön egyszerre három - hiába, ilyen az élet.

GYIK – Chip graffiti

Ki is szórakozna azzal, hogy nekiáll festékszóróval egy chipre jópofaságot festeni?

Igazad van, senki, de a chip graffiti, vagy más néven szilikon művészet (és most nem a mellplasztikára gondolunk) igen felkapott kifejezés magasabb művészeti körökben is.
A rajz nem is a chip külső részére kerül, hanem belülre, magára a szilikon lapkára.

Aha. Akkor ilyet miért csinálna bárki is?

A chip graffitit a chipet tervező mérnök rajzolja a lapkára. Nagyjából hasonló okok vezérlik őket, mint a szoftvertervezőket, akik mindenféle meglepiket, nehezen előcsalható poénokat tesznek az alkotásaikba.
A legtöbbször finom humorral készülő rajzok sokszor a tervező csapatnak szólnak, a közismerten racionális chipfejlesztők ilyenkor élik ki lelkük érzékeny rezdüléseinek pillangószárny-finomságú cizelláit.

Milyen nagyok ezek a rajzok?

Igazság szerint, mikroszkóp nélkül nincs esélyed gyönyörködni bennük, legtöbbjük mérete 20 és 200 mikrométer közé esik. Mindegyik a szilikon lapka egy használaton kívüli területére esik, és maga a lapka sem nagyobb 1 cm2-nél. A legtöbb ilyen üres terület különböző regiszterek, kötési pontok köré esik, de sok chip tartalmaz azonosító területet is, ahová a chip típusának információi kerülnek, a tervező névjegyével és a gyártó cég logójával.

Hogyan lehet ilyeneket rajzolni?

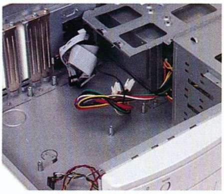
Ugyanazokkal az eszközökkel, amelyekkel maga az áramkör készül.
A tervezők átlátszatlan réteget helyeznek egy fényérzékeny rétegre a szilikon lapkán. Mikor UV fény éri a lapkát, a nem fedett területek rögzülnek, megkeményednek, a többi szerves oldószerrel eltávolítható.

Hány chipen látható ilyen kép?

Már több száz ilyen chip graffitit fedeztek fel. Sajnos (vagy talán mégsem) ez az ultramodern önkifejezési forma már most is kiveszőben van, mert a legtöbb új chipet automatikusan, számítógéppel tervezik, és a gépeknek nincs humorérzékük. Így aztán lehet, hogy ezek a kis mesterművek egyszer igen sokat fognak érni.

Hol láthatók chip graffitik?

Az interneten több chip graffiti galéria is található. A legjobb talán a http://micro.magnet.fsu.edu/creatures/index.html cím alatt látható, de a www.chipworks.com/SiliconGallery/07main.htm szintén megér egy látogatást.



És vajon mi történik, ha átvágom a kék drótot? Nem fog működni az alaplap. Elég egyszerű.

hez szükséges meghajtó sokkal összetettebb, és így a gép a csatlakozás alatt észrevehetően lelassulhat. Ha a legolcsóbb modemet kérted volna, valóban ez lenne a jó választás. A könnyű telepíthetőség és jó sebesség eléréséhez válassz inkább egy jónevű külső modemet, például US Robotics vagy Hayes márkájút. Menj vissza a boltba a régivel, és cseréltesd ki – persze az árkülönbözet megfizetésével.

K Hová tegyem a merevlemezem?

A problémám a következő: van egy merevlemezem, de nincs szabad SCSI csatlakozóm, mert a mostani merevlemez, a DVD olvasó és a CD-író lefoglalja mindegyik helyet. Van valami lehetőség arra, hogy a jelenlegi vinyó mellé bekössem a kószáló merevlemezt mint slave egységet?

Guy Barker

V Próbáltam kiigazodni ezen a levélen, olvastam elölről hátulra, hátulról előre, visszafelé és még a fürdőkádban is, de csak nincs semmi értelme. Ha az eddigi meghajtóid SCSI-egységek, csak hozzá kell fűznöd ezt a merevlemezt is az SCSI-lánchoz. Egy SCSI-láncon maximum hét egység lóghat, úgyhogy még bőven elfér. Ha a meghajtók IDE-egységek, akkor az alaplapon két csatlakozód van, mindegyikre olyan IDE-vezetéket tehetsz, amin egyenként két meghajtó fér el. Ez összesen négy. Úgyhogy nem látom, hol a probléma. Vagy esetleg valami teljesen nyilvánvaló dolog kerülte el a figyelmemet?

K Házi zajártalom

A gépemben egy U2W SCSI merevlemez van, de ez olyan zajos a maga 10,500 fordulatával másodpercenként, hogy az valami rettenet. Már aludni is nehezen tudok, nem tudom kikapcsolni a merevlemez állandó kerregését.

David McCue

V Ha az alaplapodon van ACPI energiatakarékossági lehetőség, a BIOS beállításai között megadhatod, hogy a merevlemez mennyi idő után kapcsoljon ki, ha nincs használatban – ilyenkor nem fog pörögni a lemez. Bár sok merevlemez önmagában is nagyon zajos lehet, a dolgot mindenféle harmonikus rezgések tehetik még kellemetlenebbé, amelyek a meghajtó és a gép háza között jönnek létre. Ennek elkerülésére jó megoldás lehet, ha a házhoz rögzítő csavarokat a merevlemez beszerelésekor gumi alátéttel látod el.

K A kábelbarát

Egy barátom bajban van az alaplapjának telepítésével. Minden csatlakozót jó helyre dugott, többször is ellenőrizte, de mikor elindítaná a rendszert, az alaplap nem kel életre. A táp egyik drótja ugyan kiszakadt szerelés közben (a kék színű) de a táp attól még működik, mert a merevlemez és a CD-ROM felpörög bekapcsoláskor. Az alaplap semmilyen hibajelző sípoló hangot sem ad, szerintem a sok kísérletezés teljesen kinyírta, de gondoltam, a legjobb ha rákérdezek.

Dan

V Helló. Van egy kiszakadt tápdrót? Én nem is nagyon keresném tovább a problémát, ha a helyetekben lennék. Nem tudom, azon a rendszeren éppen minek kéne a kék drótban mennie, de nálam az 5V-os feszültséget szállítja. Nem lehet csak úgy elvágni egy tápmadzagot, és elvárni, hogy minden tökéletesen működjön – akkor be sem kellett volna építeni, és nem komplikálná az ember életét. Tehát a 12V-os feszültséget igénylő merevlemezek és a CD-ROM valóban felpörög majd, de mástól ne várj helyes működést. Úgyhogy irány a forrasztópáka, vagy a szakavatott segítség.

K Das Boot

Bootolás alatt a gépem kiír egy számokból és betűkből álló kódot, pontosabban ezt: 08/17/97-VXPro+-USB-Ultr-ZA5LDH09C-00. Mi ez pontosan, mit jelent? Az alaplapom eszerint támogatná az USB-t is?

Peter O'Flynn

V Ez a kód az alaplap chipkészletének információit tartalmazza. Az első dátum valószínűleg a BIOS éppen aktuális verziójának kiadási dátuma, a VXPro magára a chipre utal. Az USB valóban azt sugallja, hogy az alaplap támogatja az USB-portot, a többiről viszont nem nagyon tudom, mi lehet. Az Ultr talán az Ultra DMA merevlemez támogatásra utal, de azért ezt ne vedd 100%-nak. Mint már több példát is találtunk rá, valóban vannak olyan alaplapok, amelyek támogatnák az USB-t, de maga a csatlakoztatáshoz szükséges alkatrész-egység kimaradt belőle. Ha esetedben is erről van szó, érdeklődj utána egy szakboltban, és némi pénzért ugyan, de beszerezheted az alaplapodhoz az USB-csatlakozó fizikai részét is, ha erre lenne szükség. *PCF*

Olvasói tipp

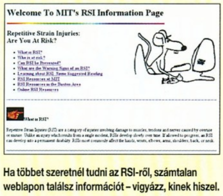
Az újságot olvasva szemet szúrt, hogy egyik szegény olvasótokat abban a hitben hagytátok, hogy csak a CD megírása után veheti észre, ha rosszul csinált valamit az autorun.inf-ben. Pedig ezt azért meg lehet oldani, Microsoftos barátaink ugyanis az autorun megírásakor is hozták szokásos formájukat: a rutin 100% általánosra, de csak kb. 40% működőképesre sikeredett. Röviden azt akarom mondani, hogy a teszteléshez elég rákeresni a Registryben a NoDriveType AutoRun pontra, és az ott látható értéket (általában 0x95 (csak CD-k autorunja)) átírni pl. 0x91-re (CD+floppy). Igaz, ekkor a rendszer minden belogolásnál csak egyszer keresi majd a floppyn az autorunt, és igazából nem is fogja lefuttatni a benne megadott programot, de az ikon és a lemez helyimenüje oké lesz (saját tapasztalatom szerint). Még egyszerűbb megoldás, ha az ember nem nyúl a Registryhez, csak a vinyó főkönyvtárába tesz egy autorun .inf-et, ugyanis a szabvány 0x95 ekkor is hat, bár, állítólag minden változtatás után rebootolni kell, hogy a rendszer észrevegye a változást...

Turbojak

Csökkentsd a megterhelést

Honlap

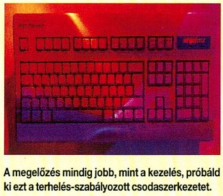
Annak idején a hazai PC Format első számában már szó esett az RSI (Repetitive strain injury - túlzott igénybevételtől kialakuló károsodások) problémáról. Ez a csúf nyavalya a kéz kisízületeit és a csuklót érinti leginkább, azon felhasználók körében, akik napi 10-12 órát is eltöltenek gépük előtt. Született már törvény a monitorok káros hatásának csökkentése érdekében, de az irodai eszközök ergonómiája továbbra is állandó kérdés marad. A következő honlapon számos információt megtudhatsz az RSI-ről, kialakulásáról, megelőzéséről és esetleges kezeléséről. Az itt olvasható írások végre megcáfolják a rengeteg pletykát és teljesen hozzá nem értő szakvéleményt. Bár a csodaszer egyelőre várat magára, kezelési tippek azért vannak, de summázatuk akár ez is lehetne: Ha fáj, ne csináld.
http://web.mit.edu/atic/www/rsi/mitrsi.htm



Ha többet szeretnél tudni az RSI-ről, számtalan weblapon találsz információt – vigyázz, kinek hiszel.

Drága játékszer

A billentyűzet tervezés újabb mérföldköve a felismerés, hogy egyes ujjaink eltérő erővel rendelkeznek. Az Ergo Force billentyűzet kialakításánál ezt is figyelembe vették, az erős ujjak alá tervezett gombok megnyomásához nagyobb erő szükségeltetik, mint a gyengébb ujjakhoz rendeltek esetén. A különbség nem elhanyagolható, az erős billentyűk lenyomásához 80g, a leggyengébbhez 35g középpontra kifejtett terhelés szükséges. A móka nem olcsó, jelenleg a billentyűzet ára £49 (19 000 Ft), és ha te is, mint a többség, csak kéthárom ujjal gépelsz, teljesen felesleges.
www.keyboardco.com/home.htm



A megelőzés mindig jobb, mint a kezelés, próbáld ki ezt a terhelés-szabályozott csodaszerkezetet.

Alternatív gyógymódok

Az ergonómikus billentyűzettel egyenértékű – sőt jobb -, ha elszakadunk egy keveset a géptől és az íróasztaltól, amilyen gyakran csak tehetjük. A strandon való pihenés például nem rossz, de a pohár gyakori ajakhoz emelése csak súlyosbíthatja a megterhelt izületek helyzetét. Miért ne próbálnál meg valami kalandosabbat? Például vadvízi evezést a Himaláján, sítúrát az Antarktiszon át, vagy valami ilyesmit? És semmiképp se felejtsd el a céged számlájára íratni az utat, szigorú rehabilitációs intézkedés címén.
www.neilson.co.uk



Tarts minél több szünetet – célszerűen a kertben, a medence mellett.


WM
WESTEND MULTIMÉDIA
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
WestEnd City Center legfelső vásárlószint Lechner Ödön körút 7.
Nyitva minden nap 10.00 - 21.00
Tel. / Fax: 238-7074
Ne kockáztasson!
Legyen egy jó dobása,
vásároljon nálunk!
CD-írók, hangkártyák, hangfalak,
joystickok speciális kínálata
Komplett számítógépek, notebookok,
számítástechnikai alkatrészek,
elemek, kiegészítők széles választéka
MINDEN AMI PC
AKCIÓS TERMÉKEK


Ready
COMPUTERS
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET,
BEMUTATÓTEREM ÉS SZERVÍZ
Van programja?
Ha már van, futtassa a mi számítógépeinken!
Ha még nincs, látogasson el hozzánk!
Video-digitalizálás, Video-CD, egyedi multimédia készítés,
filmforgatás, vágás, reklámfilm, videoclip készítés
1054 Budapest, Vadász u. 36. READY COMPKER KFT.
Telefon: 331-0518, 311-6696 Fax: 311-8671
Nyitvatartás: H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00
Árlista faxra: 2-333-666/1310#
www.ready.hu ready@alarmix.net
Viszonteladóknak:
06-30-9413-453


COMPUTER
Ostrom
BUDA I. Ker. OSTROM u. 31.
Széna térnél a Vár felé
Konfigurációk
1+2 év garanciával
Tel: 212-9070
Fax: 212-0657
Részletes árlista:
2-333-666/1719#
E-mail:
ostrom@alarmix.net
Számítástechnikai
alkatrészek, elemek,
kellékek széles választéka
Ostromolható:
H-P.: 10.00 -18.00
Szo.: 9.30 - 13.00

PCFormat
A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

Hardver, szoftver, játék – minden ami kell

A *PC Format* Piaci Séta rovata havonta közli a legkiválóbb programok, a legjobb minőségű hardverek, a legnyerőbb játékok és a legfontosabb kapcsolatok legfrissebb listáit.

PCF PIACI SÉTA

A *PCF Piaci Séta* virtuális katalógus, amely a véleményünk szerinti legjobb árukat kínálja neked, függetlenül attól, hogy milyen cég gyártotta és hol árusítja portékáját. A lista fejezetekre oszlik, s a termék megnevezése után tartalmazza az annak megvásárlásához szükséges adatokat, a szóban forgó áru néhány szavas leírását és lapunk százalékban kifejezett értékelését, mint a tájékozódás és a viszonyítás alapját. Az egyes termékcsoportok táblázata élén az ajánlott vételként kiemelt áru fényképét is közöljük.

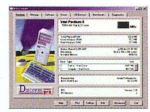
A *PCF Piaci Séta* termékskálája a magazin koncepciója szerint rétegeződik. Nálunk minden megtalálható, amit egy igényes PC-tulajdonos megkívánhat. Mi nem csupán hagyományos számítógépes alkatrészeket és perifériákat kínálunk, hanem minden olyan eszközt, amely segíti Olvasóinkat az önkifejezésben, a komputer alkotó szellemű használatában. Ezért fordítunk különös figyelmet a grafikai- és a zenei, illetve hang-feldolgozó eszközökre és programokra, a multimédiás felhasználásokra és a hozzájuk szükséges különleges perifériákra. Nálunk a játékprogram is fontos, nemcsak afféle "kis színes", amolyan takargatnivalóan mellékes holmi.

A *PCF Piaci Séta* katalógusa – a Magyarországon eddig megszokott gyakorlattól eltérően – nemcsak a hazai üzletekben forintért megvásárolható termékeket ajánlja, hanem azokat is, amelyek esetleg még nem, vagy egyáltalán nem láthatók a magyar boltok polcain. Úgy véljük, ezzel a szemlélettel naprakészebben mutathatjuk be a PC világpiac legújabb kínálatát, amelyben akkor is élvezetes és hasznos lehet tallózni, ha sokunknak nincs lehetősége vagy szándéka rögtön megvásárolni a megcsodált terméket.

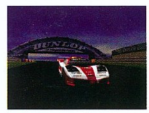
A MINŐSÉG NYOMÁBAN



142 A legjobb hardverek



146 A legkiválóbb szoftverek



148 A legjobb játékok

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Hol érdemes?

Ha e-mailen, interneten vagy közvetlenül a gyártótól vásárolsz, rendszerint a bolti áraknál olcsóbban kapod meg az árut. A boltokban ugyanakkor jobb a kiszolgálás, azonnal válaszolnak a kérdéseidre és ott rögtön megkapod, amit vettél. Ha levélben rendelsz, akkor minden a posta szolgáltatásain múlik, s országon belül is legalább egy nap, mire elér hozzád a küldemény. Mindig tedd el a számlákat, és nagyobb értékű vásárlásoknál használd a hitelkártyádat (ha van).

Az online vásárlás biztonságáról

Ha interneten vásárolsz és megadod a hitelkártyád számát, az nem kockázatosabb, mint ha telefonon közölnéd ugyanezt az adatot. Csak olyan internetes áruházból vásárolj, amelyik biztonsági programot (SSL) használ. A Navigator 3-ban a böngésző bal alsó sarkában látható kulcs-ikon teljes, ha az áruház biztosított adatátvitellel rendelkezik, és törött, ha nem. A Navigator 4-ben a kulcs helyett lakatot találsz, s erre az ikonra kattintva rákérdezhetsz az adatátvitel biztonságos voltára. Az Internet Explorer 3-ban a böngésző jobb felső sarkában lakat-ikon jelenik meg, ha biztonságos a site. Az Internet Explorer 4-ben ugyanez az ikon jobboldalt középen látható. Mindig csak olyan cégtől vásárolj a neten, amelynek site-járól már hallottál, s olyasvalaki ajánlotta neked, akinek a véleményében megbízol. Ha egy site zavarosnak tűnik, ne használd! Mindig nyomtasd ki a vásárlási tranzakciód szempontjából fontos képernyőket. Győződj meg róla, hogy a cég vállal-e szállítást Magyarországra (illetve Európába, vagy saját országának határain túlra) és ellenőrizd a szállítási költségeket!

PC Format A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

3D GYORSÍTÓK Nem tudunk élni nélkülük

Gyorsuló látvány

A videokártya-piac legjelentősebb szereplői a közelmúltban hozták ki legújabb termékeiket, még több képkockát és még szebb képeket ígérve. Ha nem akarunk lemaradni, nekünk is váltanunk kell. Mindenki találhat a saját pénztárcájának megfelelő kártyát, bár a legjobbakért lassan csillagászati összegeket kérnek. A legújabb termékek mind AGP-sek, ezért ha régebbi gépünk van (vagy kevesebb a pénzünk), vegyünk egy második generációs PCI-kártyát, mondjuk egy Voodoo2-t.



3D Blaster GeForce 256 Annihilator 61 900 Ft + ÁFA Creative Labs 80%

Megérkezett az első GeForce 256-os chippel szerelt videokártya, és első ránézésre nem is akármilyen: 32Mb RAM, 350MHz-es RAMDAC, 3,8 gigatexel/mp-es fill rate és négy 32 bites renderelőegység. Az integrált T&L (transform and lighting) azt jelenti, hogy az új kártya jelentősen felgyorsítja azokat a játékokat, amelyek támogatják ezt a funkciót. De mivel az ilyenek egyelőre még kuriózumnak számítanak, jobban tesszük, ha kivárunk.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
3D Blaster Riva TNT2	40 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	91%	Az Ultra vitathatatlanul a leggyorsabb chipset ilyen áron.
Viper V770 Ultra	51 500 Ft + ÁFA	Diamond	89%	Fantasztikus kártya, csak hát az ára...
WinFast 3D S320 II	43 900 Ft + ÁFA	Leadtek/M2	84%	TNT2-alapok, de gyatra driver.
Voodoo3 3500 TV	Nincs adat	3dfx	82%	Nem a leggyorsabb, de videofelvételek szerkesztésére is képes.

CD-ÍRÓK ÉS -ÚJRAÍRÓK Dolgozni csak pontosan, szépen...

Rakj rendet!

Ha gyorsan, könnyen és főleg olcsón akarsz adatokat archiválni, vagy ha kedvenc audiofájljaidat hagyományos CD-lejátszón is meg szeretnéd hallgatni, be kell szerezned egy CD-írót vagy -újraírót. Ha van még helyed a lemezek számára, megfelel egy jó minőségű "egyszer használatos" CD-R is. Ezek egyrészt olcsóbbak, másrészt gyorsabbak, mint a CD-RW-k.



CRX140E-RP Nincs adat Sony 92%

Tény, hogy nem a CRX140E-RP a műfaj Denise Richardsa, de ha egyszer egy CD-író ennyire jó, akkor kit érdekel? A Sony terméke 32x-es sebességgel olvas (tehát „hagyományos" CD-ROM-ként is megállja a helyét), 8x-osan ír és 4x-esen ír újra. A mellékelt szoftvercsomag párját ritkítja – még zenei szoftvereket is kapunk. A segédprogramok mellett a doboz sok minden mást is tartalmaz, például üres lemezeket és egy speciális filctollat.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CD-Writer Plus 8100I	78 900 Ft + ÁFA	HP	93%	4x-es írás, 24x-es olvasás, plusz ragyogó szoftverek.
CD-Writer Plus M820e	90 000 Ft + ÁFA	HP	90%	Kicsi és gyors: ami egy notebookhoz kell.
Plexwriter 8/4/32A	Nincs adat	Plextor	90%	Nagy teljesítmény jutányos áron.
PCRW 404K	Nincs adat	Philips	82%	Nem a leggyorsabb, de könnyen használható újraíró, sok extrával.

ASZTALI PC-K, avagy PC-k... az asztalon

Újat venni vagy bővíteni?

A számítógépek állandóan bővítésre szorulnak, ami az iparág fejlődése felől nézve örömteli, a pénztárcánk felől viszont kevésbé. Ha hardver és szoftver szempontból az igényesek közé tartozunk, a nyitott PC-s szabványoknak köszönhetően jó darabig fejleszthetjük gépünket. A tapasztalatok szerint jobban megéri csúcskategóriás számítógépet venni, mint egyenként pótolni az öregedő darabokat.



Time 600-3 XL Professional Nincs adat Time Computers 94%

Noha az Evesham Vale Athlon 600-as gyorsabbnak (!) bizonyult, az összesített eredmény alapján a Time Computers konfigurációját hoztuk ki győztesnek. A beépített DVD- és CD-R-meghajtó, továbbá a 256 Mb-os memória valóban magáért beszél, a 19 colos monitorról és a mellékelt szoftvercsomagról nem is beszélve. Az XL Professional mellett nem lehet elmenni. Az áráról pedig csak annyit: valamit valamiért...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
GameStation 3/V3	Nincs adat	Dan	94%	Nem olcsó, de fürge, és könnyen bővíthető konfiguráció.
Carrera Octan	Nincs adat	Carrera	90%	LG Studioworks monitor és Xentor TNT2 Ultra kártyával.
Gateway 550	Nincs adat	Gateway	89%	Jól néz ki, jól is működik, de sajnos túl zajos.
Vale Athlon 600	Nincs adat	Eversham	81%	Gyorsnak gyors, ám összességében nem tökéletes.

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK Értik a csíziót

Most repül a...

A digitális kamerák sosem voltak ilyen olcsók: növekvő felbontásukkal és tárolókapacitásukkal egyre jobb vételnek tűnnek. Ha a régi fényképezőgépünket akarjuk leváltani, izmosabb modellt kell választanunk – a 640x480-asok ideje lejárt, legfeljebb csak webes célokra felelnek meg. Ha már egyszer beruházunk, érdemes olyan extra funkciókért is fizetni, mint a zoom, a preview vagy a késleltetett exponálás.



ÚJ! PhotoPC 800 204 000 Ft + ÁFA EPSON 90%

Kis méret, ezüstösen csillogó, igényes külső és elképesztő teljesítmény: tudása alapján a PhotoPC 800 a hagyományos fényképezőgépeket is helyettesítheti. A 8Mb-os CompactFlash kártya 1984x1488-as felbontás mellett 11 kép tárolására képes, 640x480-nál pedig akár 133 fotót is tárolhatunk rajta. Az egyénileg is változtatható beállítások, a vörösszemeffektus-csökkentés és a hangfelvételi lehetőség bőven kárpótol a digitális zoom hiányosságaiért.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CoolPix 950	309 000 Ft + ÁFA	Nikon	92%	Nagyszerű kamera, kiváló képek, magas ár.
FinePix 2700	232 000 Ft + ÁFA	Fuji	89%	Ergonómikus kivitelezés, jó minőségű képek.
RDC-4200	144 000 Ft + ÁFA	Ricoh	83%	Részletes képet ad, és a tévéhez is csatlakoztatható.
PDR-M4 ÚJ!	154 950 Ft + ÁFA	Toshiba	81%	Könnyen kezelhető, gyors, és akár 124 képet is tárolhatunk vele.

PIACI SÉTA

DVD-MEGHAJTÓK A szemünk fénye



ÚJ! DVD-A04S 28 700 Ft + ÁFA Pioneer 90%

A A DVD-A04 a maga 10x-es sebességével (CD-ROM-ként 40xes) az egész DVD-mezőnyt állva hagyja. Az autós CD-lejátszókhoz hasonlóan a Pioneer gyönyörűsége slot-in rendszerű, vagyis „beszippantja" a lemezt, így akár függőlegesen is használható. Az ára elfogadható, különösen, ha a mellékelt játékprogramokat (X-Files, Baldur's Gate) egyébként is megvettük volna. Sajnos MPEG-2 dekódolásra még szofveresen sem képes, így filmeket nem nézhetünk rajta.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
PC-DVD Encore	36 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	91%	Meghajtó és MPEG2-dekódolás egyben.
PC-DVD Encore 6x	51 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	88%	Nagyszerű DVD-s meghajtó/kártya kombináció.
DVD-RAM	Nincs adat	LaCie	88%	Gyors, jól összerakott meghajtó.
SR-8583B	20 200 Ft + ÁFA	Panasonic	80%	Ez is megéri, és itt is dekóder kell a mozizáshoz.

Filmfesztivál

A DVD-s szoftverek egyelőre nem árasztják el a boltok polcait, kedvenc filmjeinket azonban már most jobb minőségben nézhetjük, mint korábban VHS-en. Egy DVD-meghajtó segítségével ízelítőt kaphatunk abból, mire képesek a házimozi-rendszerek. Az MPEG-2 dekódolásról természetesen gondoskodnunk kell, és ha nem a leggyorsabb PII-es processzort használjuk, be kell szereznünk egy dekóderkártyát.

JÁTÉKVEZÉRLŐK Remegő kézzel...



SIDEWINDER PRECISION PRO 16 350 Ft + ÁFA Microsoft 91%

A repülőgép-szimulátorok szerelmesei el sem tudják képzelni, mit veszítettek, ha még nem próbálták ki a Microsoft termékét. A Precision Pro rendkívül kényelmes fogással kényeztet, és használhatósága egy második generációs túlélőkésével vetekszik. A kapcsolók mind a helyükön vannak, és a nyolc kézreálló gombot a télikabátunkon is szívesen viselnénk. A Microsoft repszimes joystickját a legkényesebb ízlésű amatőr gépeltérítők is haszonnal forgathatják – és még az ára sem késztet leszállásra.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
SideWinder FF Wheel	38 020 Ft + ÁFA	Microsoft	91%	A legjobb force feedbackes kormány, amit csak el tudsz képzelni.
Cyborg 3D Digital Stick	14 800 Ft + ÁFA	Saitek	90%	A joystickok királya: futurista külső hatékonysággal párosítva.
Wingman Gamepad Extreme	10 870 Ft + ÁFA	Logitech	87%	Programozható makrógomb és döntésérzékenység.
Wingman Formula Force	44 580 Ft + ÁFA	Logitech	86%	Masszív kormány jól eltalált force feedbackkel.

Játszani is engedd!

A force feedback a joystickok és a kormánykerekek piacán is forradalmi változásokat hozott: az arcade játékok és az autóversenyek kedvelői manapság már nehezen tudnak meglenni nélküle. Ha megelégszünk a gamepaddel, ügyeljünk arra, hogy a mai játékok igényeinek megfelelően, elegendő gomb legyen rajta. A Quake és társai irányításához egy jó egér is megteszi.

BEVITELI ESZKÖZÖK Kívülről belülre...



ÚJ! Internet Keyboard 6 300 Ft + ÁFA Microsoft 81%

Most, hogy az internet lassan az élet minden területére betette a lábát, és már a kukoricapelyhek dobozán is URL-eket olvashatunk, nem csoda, hogy ez a billentyűzet kimondottan a böngészést igyekszik megkönnyíteni. Az extra gombok még elérhetőbbé próbálják tenni a leggyakrabban használt funkciókat (Vissza, Előre, Leállítás stb.), ám a kívánt célt csak részben érik el. Mindezek ellenére az Internet Keyboard masszív felépítésű, és csuklótámasz is van rajta.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Intuos (A6)	52 900 Ft + ÁFA	Wacom	92%	Roppant hasznos rajztábla, nagyszerű driverrel.
IntelliMouse Explorer	14 780 Ft + ÁFA	Microsoft	71%	Optikai érzékelés, kényelmes fogás.
Cordless Wheel Mouse	12 900 Ft + ÁFA	Logitech	90%	Gyerekjáték installálni, ergonómikus és vezeték nélküli.
Intellimouse Pro	14 690 Ft + ÁFA	Microsoft	90%	Elképesztően kényelmes kisegér, görgővel felszerelve.

Egerek és emberek

Az egér és a billentyűzet nem tartozik a technika legmodernebb csúcsteljesítményei közé, mégis nehéz elképzelni, mihez kezdenénk nélkülük. Mostanában egyre inkább előtérbe kerülnek az ergonómiai szempontok, az ínhüvelygyulladás ugyanis hosszú időre harcképtelenné tehet minket. A legfontosabb, hogy mindkét eszköz jól kézre essen. Ha sokat játszunk 3D-s játékokkal, fontoljuk meg a gyorsabban reagáló USB-s eszközök beszerzését.

MODEMEK Az idő pénz



USR 56K Professional Message 39 990 Ft + ÁFA 3Com 92%

Okos, szép, és sokkal többre használható, mint egy átlagos modem. Még PC sem kell hozzá: faxokat és szöveges üzeneteket azonnal tud fogadni. Termetes darab, de tele van gombbal, így kedvünkre ma-zsolázhatunk a távollétünkben érkezett üzeneteinkben. Természetesen modemként is megállja a helyét: gyors és megbízható is egyben. A Professional Message a tökéletes kommunikációs megoldás.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Typhoon Internal 56K	Nincs adat	Eagle Marketing	91%	Alkalmi vétel: gyorsaság kitűnő szoftverrel kombinálva.
Supra Express 56e Pro	22 900 Ft + ÁFA	Diamond	90%	Olcsó, de egyáltalán nem rossz.
Safire 560 Voice	Nincs adat	Lasat	89%	Kinézetre pompás, és jó áron nyújt kimagasló minőséget.
56 Voice Desktop	Nincs adat	Pace	80%	A mellékelt szoftvercsomagban mindent megtalálsz.

Modem talking

Az ingyenes internetszolgáltatók (várható) megjelenésével és a modemek folyamatos fejlődésével az internetes barangolás ára is csökkenésnek indult. Lassan egyeduralkodóvá válnak az 56K-s modemek. Ez persze csak elméleti sebesség, de a régebbi 33,6-osokhoz képest jelentős a különbség. Csak V.90-es szabványon működő terméket vegyünk, és kérdezzünk rá a külön szolgáltatásokra is.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

MONITOROK A lélek tükrei

Lap és átló

Mivel a szemünk világa mindennél drágább, a monitor a számítógép legfontosabb tartozéka. Érdemes a lehetőségek szerint minél több pénzt rájuk költeni. A jó katódsugaras monitor négy legfontosabb tulajdonsága: széles képátló, nagy felbontás, magas képfrissítési frekvencia és kis képponttávolság. A jövő az LCD- és a TFT-képernyőké (és a digitális technikáé), de ha jó ár/teljesítmény-arányt keresünk, egy darabig még ne váltsunk képet.



VPD 150 393 200 Ft + ÁFA ViewSonic 93%

Első pillantásra úgy tűnik, mint valami rossz tréfa. Egy 15 colos modell kb. 300 ezer forintért?! Na neee... Persze nem holmi vietnami gagyiról van szó, hanem egy digitális TFT-monitorról. A kép kristálytiszta, és kalibrálni sem kell. Az elegáns ékszerdoboz beépített hangszórókkal is rendelkezik, sőt a képet kilencven fokkal elforgatva "portrénézetre" is válthatunk. Te kis drága...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Flatron 795FT Plus	115 830 Ft + ÁFA	LG	91%	Jó tulajdonságokkal rendelkező 17 colos modell, káprázatos áron.
SyncMaster 700FT	127 300 Ft + ÁFA	Samsung	91%	Torzításmentes képet nyújt lenyűgöző technikai jellemzők mellett.
PT 795	251 000 Ft + ÁFA	ViewSonic	89%	Borsos árú, de káprázatos. (Nem úgy.)
Sony MultiScan G200	129 000 Ft + ÁFA	Sony	86%	Stabil, rajzos kép valósághű színekkel.

HORDOZHATÓ ESZKÖZÖK Elhordják magukat

Mint a nagyok

Ha sokat utazik az ember, a PC szállítása csak bizonyos nehézségeket vállalva oldható meg. Ilyenkor jönnek számításba a PDA-k, a notebookok és az egyéb hordozható számítógépek. Ha nem akarunk kompromisszumot kötni, a notebookot kell választanunk. Ellenben ha csak egyszerű feladatokat akarunk megoldani, jobb szolgálatot tesznek a PDA-k. Napjaink sztárja a Psion 5, de a Win CE-t használó gépek is népszerűek. Említést érdemel még a Communicator, amelybe egy telefont építettek be (vagy fordítva).



Vaio PCG-C1X 600 000 Ft + ÁFA Sony 93%

A Sony hordozható gépe méretétől eltekintve nem sokban különbözik egy 266MHz-es Pentium MMX-szel, 64Mb RAM-mal és 4,3Gb-os merevlemezzel szerelt asztali PC-től. A C1X a fentieken túl csúcsminőségű TFT-s LCD-képernyőjével is rabul ejti használóját, melyen 16 bites színmélység mellett 1024x480-as felbontásban futtathatók a programok. Szót kell még ejtsünk a beépített hangkártyáról és kameráról, valamint a V.90-es modemről is...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
9110 Communicator	237 600 Ft + ÁFA	Nokia	89%	Mobiltelefon és PC egyben.
Psion Series 5MX	159 900 Ft + ÁFA	Psion	88%	A leggyorsabb, legszebb kéziszámítógépek egyike.
Palm V Organiser	129 000 Ft + ÁFA	3Com	88%	Jó felépítésű, könnyen kezelhető palmtop.
E.Four Mini-mail pager	Nincs adat	PageOne	85%	Egyszerűen kezelhető pager, ingyenes webhasználattal.

PRINTEREK Ameddig a föld kerek...

Házi nyomdák

Lézer vagy tintasugaras – ez itt a kérdés. És a válasz? Attól függ, szöveg vagy színes ábra. Bármelyikről van is szó, a lényeg a felbontás – minél nagyobb, annál jobb. Az elsősorban szövegekhez használt lézerprintereknél a sebesség is elsőrendű tényező. A színes tintasugarasok egy része fotóminőségű képek előállítására is alkalmas, de vigyázzunk: az ehhez szükséges tinta és festék nagyon drága is lehet.



DeskJet 710C 38 900 Ft + ÁFA Hewlett Packard 92%

Fotóminőségű nyomtatás elfogadható áron. A 710C-t kisebb irodák számára ajánlják, de az otthoni felhasználók is megengedhetik maguknak. A nyomtató a HP saját tintasugaras technológiáját, a PhotoREt II-t használja, és percenként 6,5 oldal kinyomtatására képes. Nem a legkisebb darab, de a mindennapos használatot legalább jól bírja. A használata roppant egyszerű, és akár sima, akár fényes papírra dolgozik, látványos lesz az eredmény.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ArtJet 20	Nincs adat	Lexmark	90%	Átlagon felüli minőség és funkcionalitás.
Stylus Photo 750	69 900 Ft + ÁFA	Epson	89%	Nyomtatási minőségével magasra tette mércét.
Stylus Photo 1200	138 000 Ft + ÁFA	Epson	89%	Ha a több jobb, ez nagyon jó – a 750-es A3-as változata.
Canon BJC-6100	59 900 Ft + ÁFA	Canon	84%	Masszív felépítés, gyorsaság és jó minőség.

SZKENNEREK Gépek és képek

Mindenre képesek

Faxolás, fénymásolás, képszerkesztés: nincs több gond, ha szert teszünk egy jó szkennerre. A "képolvasók" kisebbek, olcsóbbak, gyorsabbak, mint valaha, és már nemcsak a profi grafikai stúdiókban találkozhatunk velük. Immár alapkövetelmény a 600 dpi és a 24 bites színmélység. Ne érjük be az olcsóbb kézi szkennerekkel: síkágyas társaik sokkal több szolgáltatással és nagyobb kényelemmel hálálják meg a magasabb árat.



Microtek Scanmaker X6 39 900 Ft + ÁFA Microtek 90%

A Scanmaker X6 alacsony árát meghazudtoló képminőséget és barátságos szoftvereket kínál. USB-perifériáról van szó, tehát installálás után nem kell újraindítanunk a gépet. A mellékelt programok között az Adobe PhotoDeluxe-ot ugyanúgy megtaláljuk, mint az Ulead PhotoImpact 4.2-t. A ScanWizard elnevezésű driver majdhogynem profi szolgáltatásokat nyújt, és nagyszerű másolatok készíthetők vele. A Microtek terméke minősége mellett a sebességével is kitűnik.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Black Widow 4830 Pro	12 900 Ft + ÁFA	Devcom	88%	Jó minőség reklámáron.
Paperport Strobe	Nincs adat	Visioneer	88%	Designos külsőbe rejtett színbűvész jó szoftverekkel.
Colorado Direct	15 900 Ft + ÁFA	Primax	87%	Gyors és pazar, csak a szoftver zavar.
Umax Astra 610S	34 900 Ft + ÁFA	Umax	83%	Jó minőség, de kissé puritán driver.

PC Format PIACI SÉTA

A sokoldalú PC magazin

HANGKÁRTYÁK Fülbevalók és fülbemászók



SoundBlaster Live! Player 1024 38 000 Ft + ÁFA Creative Labs 95%

Két hangszóró- és egy digitális kimenet, belső csatlakozók a modem és a CD-ROM számára, belső S/P-DIF-csatlakozó, továbbá rengeteg szoftver – a Creative éppen csak a számítógépet nem mellékeli a kártyához. Pedig ha megtenné, rögtön hallhatnánk, milyen kiváló a Live! Player 1024 zenehallgatáshoz, DVD-hez és játékokhoz egyaránt. Említést érdemel a Movie Mode is, amellyel filmnézés közben meglepő hangminőség-javulást érhetünk el.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
MaxiStudio ISIS	Nincs adat	Guillemot Int	92%	Játékra és zenehallgatásra is kiváló, bár kissé drága.
TerraTec EWS88MT	Nincs adat	TerraTec	90%	A csúcsok csúcsa, de kizárólag profiknak.
PowerVertex2 SuperQuad	Nincs adat	TechWorks	90%	Kitűnő 3D-s hang, négy hangszóró támogatása és S/P-DIF-bemenet.
Aztech PCI 288	Nincs adat	Auratek	90%	Zenehallgatásra és DVD-hez is ajánlják, ráadásul nem is drága.

Bábeli hangzavar

Tény, hogy a grafikus kártyák felvarrták a PC-s játékok arcát, de a virtuális valóság nem lenne teljes, ha nem egyre tökéletesebb hangkártyák húznák hozzá a talpalávalót. Itt is meghonosodott a 3D, elsősorban a Creative Labs-féle Environmental Audio és az Aureal kifejlesztette Vortex2-nek köszönhetően. Ha zeneszerzéssel is foglalkozunk, olyan kártyát válasszunk, amely minél több MIDI-csatorna kezelésére képes.

HANGSZÓRÓK Magasak és mélyek



ÚJ! Sirocco Spirit Nincs adat VideoLogic 91%

Ha a zene tényleg szerelmünk étke, akkor a Sirocco Spirits valóságos orgiát rendez a nappalinkban. Képességeit azonban nemcsak a zene terén csillogtatja. Bármit is hallgassunk vele – játékokat, saját műveinket vagy akár csak a Windows indítódallamát – a hatás nem marad el. Hangerő- és hangszínszabályozó is van rajta, bár mi, a magunk részéről jobban szeretjük a magas és a mély hangokat egymástól függetlenül beállítani. Éppen ideje, hogy megszabaduljunk kis szürke PC-s hangszóróinktól!

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ACS 48	35 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	90%	Kitűnő hangminőség, még hangosan is.
ACS 305	40 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	89%	Négyhangszórós rendszer jó szoftverrel.
DigiTheatre	97 900 Ft + ÁFA	VideoLogic	87%	A hangja, különösen a mélyebb tartományban, semmihez sem fogható.
Desktop Theater 5.1 Dig.	74 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	80%	Kicsi, de jó minőségű hangszórók.

Dobozolt hangok

Ki emlékszik már azokra a rekedtes hangú apróságokra, amelyek a zene szent nevét megcsúfolva kellették magukat a monitorjaink mellett? A legmodernebb termékek már mélysugárzót is magukban foglalnak, és csak úgy dübörög belőlük a basszus. Ha van DVD-nk, három hangszóró már nem is elég. Amennyiben Windows 98-at használunk, éljünk az USB nyújtotta lehetőségekkel.

ADATTÁROLÁS Hová dugtad?



DeskStar 34GXP Nincs adat IBM 91%

Ezt a 34Gb-os behemótot a gyártó érdekes módon nem szerverekbe, hanem az otthoni felhasználók gépébe szánja. A 34GXP már az új ATA-66-os szabvány alapján készült, ami elméletileg 66 Mb/s-os átviteli sebességet jelent. Több mint 60 CD teljes anyaga fér rá (floppyban ezt már ki sem lehet fejezni), így teljesen mindegy, mekkora a jelenlegi merevlemezünk, hogy ezzel nem ér fel, az biztos (hacsak nem vagyunk mi magunk is egy szerver).

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ZIP 100 USB	36 900 Ft + ÁFA	Iomega	91%	A 3.5-es floppy utóda.
FlipDisk	Nincs adat	Amacom	90%	Egyszerre sok adatot mozgathatsz.
Diamond Max Plus 5120	Nincs adat	Insight	90%	20,4Gb!!!
OnStream 30Gb Digital Drive	Nincs adat	CMS Pheripherials	88%	Gyors, rugalmas és könnyen használható szalagos meghajtó.

A méret a lényeg

A merevlemezek napról napra több adatot nyelnek el. Már a legolcsóbb merevlemezek is 4Gb befogadására képesek, a csúcsmodellek pedig meg sem állnak 20Gb alatt. Ha gyakran cserélünk adatokat, értelemszerűen olyan meghajtót vegyünk, amilyen a kollégák többségének van. Ha viszont csak a személyes dolgaink között vágunk rendet, mérjük fel, mekkora sebességre, méretre, illetve fajlagos költségre tartunk igényt.

VIDEÓ Csapó indul!



Buz 49 900 Ft + ÁFA Iomega 93%

A Buz egy M-JPEG-es képlopó- és videoszerkesztő rendszer, amely az ehhez szükséges hardvert és szoftvert is tartalmazza. Hagyományos IDE-merevlemezre is jól dolgozik, de a legjobb eredményt akkor produkálja, ha egy jóféle SCSI-vincsesztert vagy egy Iomega Jaz-meghajtót csatlakoztatunk hozzá a mellékelt Ultra SCSI-kártyán keresztül. A szoftveres oldalt az MGI-féle VideoWave jelenti. Ezzel a programmal könnyen másolhatunk anyagokat videomagnóról, látványos effekteket használhatunk és rengeteg lehetőséget kapunk egyéni ötleteink megvalósítására.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
MV1	Nincs adat	Canon	91%	Nagyon-nagyon jó minőségű, ám nagyon drága.
Studio 400	71 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	90%	Profi editáló, és csínján bánik a merevlemezzel is.
Fast AV Master 98	179 000 Ft + ÁFA	Fast Electronic	90%	PCI-os képlopó "hangos" lehetőségekkel.
Mirovideo Studio DC10	70 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	82%	Videodigitalizálás és editálás, jó szoftverekkel megspékelve.

Házimozi

A saját filmek forgatása egyre egyszerűbbé válik a digitális videokamerák és a videodigitalizáló-kártyák árzuhanása következtében. Az előbbieket persze továbbra sem adják ingyen, de ha belegondolunk, hogy az efféle szerkezetek mire képesek, az ár sem lesz olyan ijesztő. Ha pedig megelégszünk a gyengébb minőséggel, néhány tízezer forintért archiválni tudjuk a nyaraláson készült felvételeinket.

PC Format PIACI SÉTA

A sokoldalú PC magazin

ALKALMAZÁSOK Kedvenc felhasználói programok

SZOFTVERSZTÁROK

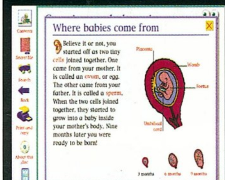
Hat program, amely megrengette a világot.



MCAFEE OFFICE

McAfee 90%

A vicc szerint a Windows 2000-nek gondjai lesznek a dátumváltással. Na mindegy, a lényeg, ha az idegeinkre megy az állandó újrabootolás, a McAfee Office ki fogja simítani a ráncainkat. E segédprogram-gyűjtemény tenni fog arról, hogy a Windows ne rendetlenkedjen annyit.



MY AMAZING HUMAN BODY

Dorling Kindersley 85%

A cím találó: az emberi testnél valóban nincs „lenyűgözőbb". A My Amazing Human Body nagyszerű segédeszköz ahhoz, hogy kisgyermekünket megismertessük az emberi test titkaival. Ha az iskolában ilyenekkel oktatnának, mindenkinek a biológia lenne a kedvenc tantárgya.



NAVIGATOR

Netscape

A Netscape böngészője egyre inkább teret veszít az IE-rel szemben, de a 4.6-os változatot azért hiba lenne leírni. A beépített email-kezelő, webszerkesztő, böngésző és az AOL-féle Instant Messenger az internet minden felhasználási területén segítséget nyújt. Ráadásul ingyenes, sőt, fizetni sem kell érte.

DTP, azaz Dévényi Tibor pizsamája. Vagy mégsem…

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
PageMaker 6.5 plus	199 900 Ft + ÁFA	Adobe	88%	Egyszerű, de professzionális.
PagePlus 5	Nincs adat	Serif	83%	A sok extra ellenére is könnyen kezelhető.
Publisher 9	24 860 Ft + ÁFA	Microsoft	90%	Megéri az árát. Sok helppel, cliparttal és sablonnal.

GRAFIKAI PROGRAMOK Ha mindenképp kell egy

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CorelDRAW 9	187 900 Ft + ÁFA	Corel	90%	Népszerű programcsomag új effektekkel és jó clipart-gyűjteménnyel.
Illustrator 8	159 900 Ft + ÁFA	Adobe	94%	A rajzprogramok csúcsa. Gyors és könnyen kezelhető.
Paint Shop Pro 6	31 890 Ft + ÁFA	Jasc	92%	Felhasználóbarát program elképesztő mennyiségű eszközzel.
Picture It! 2000	11 400 Ft + ÁFA	Microsoft	82%	Hatékony képszerkesztő, teljes körű helppel.
PhotoDeluxe 3.0	19 900 Ft + ÁFA	Adobe	93%	Ebben a kategóriában ez nyújtja a legtöbb extrát.
PhotoDraw 2000	38 690 Ft + ÁFA	Microsoft	81%	Intuitív program látványos interfésszel.
Photoshop 5.5	269 900 Ft + ÁFA	Adobe	88%	Remek új eszközök. Ez a legjobb képszerkesztő.

INTERNET Hálót borít rád az éj…

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Director 7 Shockwave	389 900 Ft + ÁFA	Macromedia	89%	Rengeteg dologra használható webszerkesztő, de bonyolult és drága.
Dreamweaver 2	139 900 Ft + ÁFA	Macromedia	93%	A webszerkesztők királya. Pehelykönnyen kezelhető.
Fireworks 2	79 900 Ft + ÁFA	Macromedia	85%	Könnyen elsajátítható webes grafikai alkalmazás.
Homesite 4	33 260 Ft + ÁFA	Allaire	88%	HTML-szerkesztő. Honlapfelügyelet, WYSIWYG stb.
Image Styler	59 900 Ft + ÁFA	Adobe	88%	Profiknak szánt grafikai alkalmazás kifinomult funkciókkal.
Internet Explorer 5.0	Ingyenes	Microsoft	–	Minden eddiginél több (és jobb) funkció.
InvisiMail	Nincs adat	Virtually OnLine	92%	E-mail titkosítás a háttérben.
MailPlus	Nincs adat	Software Center	91%	E-mail-szerkesztő és -kezelő. Jól illeszkedik más e-mailes csomagokhoz.
Navigator 4.6	Ingyenes	Netscape	–	Jó, de nem annyira, mint az IE5.
Net.Medic	Nincs adat	Wick Hill	90%	Felismeri az internettel kapcsolatos problémákat, de nem orvosolja őket.
Painter 5.5 Web Edition	129 900 Ft + ÁFA	MetaCreations	92%	Rendkívül könnyen kezelhető webszerkesztő.

MULTIMÉDIA Magyar nyelven

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
A II. világháború története	4 990 Ft	Europress	74%	Könnyű kezelés, színes ismeretanyag, kellemes megjelenés.
Autóatlasz '99	6 000 Ft	WoodStone	71%	Gyors, könnyen kezelhető autóatlasz.
Budapest Kalauz ÚJ!	6 990 Ft	Cyberstone	92%	Esztétikus térkép, gyors és pontos működés, útvonalkeresés.
Elveszett szavak nyomában	5 990 Ft	CyberStone	87%	Kalandjáték, nyelvoktató, mese és rejtvénygyűjtemény.
Fantasztikus Matekváros	5 990 Ft	CyberStone	78%	Színvonalas grafika, ötletes feladatok. Ajánljuk!
Kémia Kalauz 2. ÚJ!	6 690 Ft	Cyberstone	93%	Hihetetlenül részletes, remek feladatok és labor.
Manó Angol 2. ÚJ!	4 990 Ft	Profi-Média	81%	Sok lecke és feladat, kedves grafika.
Manó ÁBÉCÉ	4 950 Ft	Profi-Média	86%	Ötletes feladatok és kedves grafika. Kicsiknek is!
Seholsincs kastély	5 990 Ft	Color Plus	86%	Hangulatos mesejáték, ravasz logikai feladatokkal.
ÚJ! Szabadítsd ki a kisoroszlánt	5 990 Ft	Cyberstone	81%	Ötletes animációk, kedves történet.
SzuperAgy	5 990 Ft	Cyberstone	86%	Szellemi kihívásokra vágyó gyerekeknek.
A természet enciklopédiája	9 900 Ft	Panem	92%	Egyedülállóan színes ismeretanyag. Igényes.
Tolnai Világlexikona	3 990 Ft	Cyberstone	74%	Nagy ismeretanyag és kellemes megjelenés.
Tomi és az álomcsapda	5 990 Ft	Cyberstone	90%	Kedves, aranyos, szellemes, profi.
Világatlasz '99	8 000 Ft	WoodStone	73%	Világatlasz, mit is mondhatnánk.

PCFormat A sokoldalú PC magazin
PIACI SÉTA

ALKALMAZÁSOK Kedvenc felhasználói programok

IRODAI PROGRAMOK Miről álmodik a titkárnő?

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
MS Office 2000	114 900 Ft + ÁFA	Microsoft	94%	A legjobb irodai programcsomag.
WordPerfect Office 2000	122 950 Ft + ÁFA	Corel	85%	Irodai csomag rengeteg funkcióval. Elegánsabb, mint valaha.

PLUG-INEK Képszerkesztés felsőfokon

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Chromatica	Nincs adat	Chroma Graphics	79%	Színhelyettesítő alkalmazás profiknak.
Four Seasons	Nincs adat	Rayflect	80%	Hogyan rajzoljunk egyszerűen, gyorsan égboltot.
Genesis VFX	Nincs adat	GenesisFX	88%	A fények játéka: plug-in-gyűjtemény.
Intellihance Pro 4.0	69 900 Ft + ÁFA	Extensis	92%	Plug-in számítógépes grafikákhoz és fotókhoz.
Photographics	49 900 Ft + ÁFA	Extensis	90%	Illustrator-típusú plug-in. A "szöveg-szerkesztő".
Photographic Edges 4.0	Nincs adat	AutoFX	88%	Jól használható "képkeretező" program.
PhotoTracer	Nincs adat	Rayflect	82%	Drótvázas modellekből renderelt képeket állít elő.
Ulead Gif-X	Nincs adat	BIT	85%	Egy GIF és némi ügyesség egyenlő animáció.

HANG ÉS ZENE Kakofónia

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ACID	Nincs adat	Sonic Foundry	91%	Több mint sequencer. Könnyen manipulálható hangminták.
Music Studio 5 ÚJ!	Nincs adat	Magix	84%	Hasonlít a kiváló Logic Audióhoz, de jóval olcsóbb nála.
Cakewalk Pro Audio 8	Nincs adat	Et Cetera	92%	Nagyszerű sequencer jó hardvertámogatással.
Cubase VST	188 810 Ft + ÁFA	Arbiter	90%	A legnagyobb profik is erre esküsznek. Drága, de megéri.
Making Waves Audio	Nincs adat	Orion Dist.	90%	Olcsó, de hatékony zeneszerkesztő nagyszerű hangmintákkal.
Music Maker Pro	133 700 Ft + ÁFA	MAGIX Ent	90%	Csinálj saját zenét és videót. Tud MP3-at is.
MusicMatch JukeBox 4.3	Nincs adat	Media Gold	93%	Kiváló MP3-készítő. Támogatja a WMA-t is.
Sound Studio Gold	Nincs adat	Evolution	91%	Olcsó, de sokat tudó sequencer.
Dance eJay 2: Techno ÚJ!	Nincs adat	FastTrack	86%	Rengeteg hangminta, de a profiknak túl egyszerű.

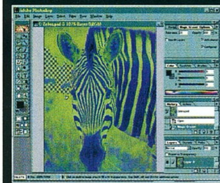
SEGÉDPROGRAMOK Etesd meg az egered!

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Brownbag Memorymate	Nincs adat	Atlantic Coast	90%	Meglepően hasznos adatbázis-készítő.
Conversions Plus	Nincs adat	Dabs	81%	Ha fájljaink konvertálásra szorulnak.
Diskclone Extra Strength	Nincs adat	Quarterdeck	87%	Merevlemezek másolása bármilyen OS alatt, adatvesztés nélkül.
First Aid 2000	13 070 Ft + ÁFA	McAfee	85%	Megelőző védelem PC-k számára.
Invisimail	Nincs adat	Virtually Online	92%	Nagyszerű e-mail-titkosító program, hogy ne kelljen senkinek az orrára kötni.
Laplink Professional	Nincs adat	Travelling Software	90%	Hogyan csatlakoztassunk laptopot asztali géphez.
McAfee Office	23 900 Ft + ÁFA	McAfee	90%	Kedvező árú rendszerkarbantartó program Windowshoz.
Omniform 4.0	Nincs adat	Comp Unlimited	92%	Öröm lesz vele űrlapot készíteni.
Partition Commander	15 250 Ft + ÁFA	V Communications	91%	Olcsó segédprogram a merevlemezek újraparticionálásához.
QuicKeys	Nincs adat	CE Software	94%	Remekül testreszabható program a leggyakoribb feladatok megkönnyítésére.
TF2000	Nincs adat	Eye-t Technology	90%	Y2K-javító program. Bármilyen gépen fut.
VirusScan Platinum	19 060 Ft + ÁFA	McAfee	89%	Heurisztikus, naprakész vírusirtó.

VIDEÓ Üsd, vágd

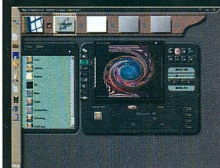
NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
VideoStudio	32 200 Ft + ÁFA	Ulead Systems	85%	Egyszerűen kezelhető, netbarát mozgóképszerkesztő.
VideoWave 2	Nincs adat	MGI Software	90%	Az olcsó editálóprogramok legjobbika.

SZOFTVERSZTÁROK
... rivaldafényben.



PHOTOSHOP 5.5
Adobe 88%

A Photoshop legújabb verziója szemernyi kétséget sem hagy afelől, hogy továbbra is az Adobe jelenti a képszerkesztés csúcsát. Az 5.5-ös változat még több funkcióval és eszközzel, valamint továbbfejlesztett interfésszel hívja fel magára a figyelmet. A DTP-vel foglalkozó otthoni felhasználó más, jóval olcsóbb alkalmazásokat is talál, de a profik számára a Photoshop kikerülhetetlen marad.



VIDEOWAVE 2
MGI Software 90%

Most, hogy a memóriaárak ismét csökkeni kezdtek, és az új gépekbe immár három számjegynyi kerül belőlük, a videoszerkesztés elérhető közelségbe került. Ha van egy videokameránk, és úgy gondoljuk, mi lehetünk a következő Szabó István, ezt a programcsomagot nekünk találták ki. Hollywood, vigyázz!



WEB PAGE CONSTRUCTION KIT
MediaGold 82%

Teljes értékű webszerkesztő potom áron? Akkor ez nem lehet más, mint a Web Page Construction Kit. Ez az intuitív szoftvercsomag egy csapásra webdesignert farag belőlünk anélkül, hogy egy fikarcnyit is értenénk a HTML-programozáshoz. Minden, amire egy kezdőnek szüksége lehet.

PC Format – A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

JÁTÉKOK A *PC FORMAT* 100-AS LISTÁJA

EGYSZERŰEN A LEGJOBBAK!

Hat mindenki számára kötelező játék.

C&C: TIBERIAN SUN
EA
90%



Sokáig váratott magára, de érdemes volt kitartani. Jelenleg ez a legjobb stratégiai játék. Hurrá!

FIFA 2000
EA
90%



Ez a gyönyörű játék még vonzóbb lett néhány új trükk és Robbie Williams hozzáadásától. Ennél jobb már nemigen lehetne.

FLIGHT SIM 2000
Microsoft
85%



A valaha készült egyik legösszetettebb játék, a legkisebb részlet is a helyén van. Igaz ugyan, hogy hihetetlen konfigurációra van szükség a futtatásához.

GRIM FANDANGO
LucasArts
94%



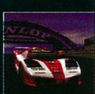
Legutolsóként a LucasArts klasszikus kalandjátékainak sorában a Grim Fandango lélegzetelállító látványvilággal és csodálatos, lebilincselő történettel vár mindenkit.

HALF-LIFE
Sierra
95%



Az első személyű lövöldözősök listavezetője, köszönhetően rabul ejtő történetének, csodálatos látványvilágának és a szívmelengetően halálos fegyverek gazdag választékának...

LE MANS 24 HOURS
Infogrames
90%



Ha valaha is kedved lelted az autóversenyzésben, itt az igazi kihívás.

És ami kimaradt:

Combat Flight Sim WWII	85%
Delta Force	90%
Gangsters: Org Crime	88%
Michael Owen's WLS 99	86%
Populous: The Beginning	93%
Quake 2: Quad Damage	92%
Railroad Tycoon 2	90%
Ultima Online: Second Age	91%
World War II Fighters	87%

CÍM	KIADÓ	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Age of Empires 2	Microsoft	92%	Több extra mint a legexkluzívabb BMW katalógusban.
Aliens vs Predator	Fox Int	91%	Változatos és izgalmas játékmenet, lebilincselő hangulat.
Alpha Centauri	EA	92%	Futurisztikus „istenszimulátor". Ragyogó ötletek, a végtelenségig játszható.
Apache Havoc	Empire	90%	Egyet fizetsz, kettőt kapsz. Részletesen kidolgozott helikopterszimulátor.
Baldur's Gate	Interplay	86%	Az AD&D Forgotten Realms-ében játszódó RPG, számtalan varázslattal.
Braveheart	Eidos	86%	Kívül-belül gyönyörű. Főleg a csatajelenetek.
Brian Lara Cricket	Codemasters	88%	Jól játszható és valósághű krikettprogram. Csak rajongóknak!
Broken Sword	Sold Out	80%	A legjobb „kattingatós" kalandjátékok egyike. Ha sietsz, most olcsóbban hozzájutsz.
Castrol Honda 2000	Midas Int	86%	Szemrevaló darab, különösen az elődjéhez képest.
Chessmaster 7000	Learning Co	87%	Jelenleg a legjobb PC-re kapható sakkprogram bár nagyon nehéz.
Civ 2: Test of Time	MicroProse	82%	Minden, ami a maratoni civilizációépítéshez kell.
Creatures 3	Mindscape	82%	A Nornok visszatérnek most már gépeket is építhetünk, sőt még némi vérontásra is sor kerül.
Cutthroats	Eidos	82%	Nem lehet abbahagyni, csakúgy, mint a klasszikus Pirates!-t. Hatalmas területen játszódik.
Darkstone	EA	81%	Kiemelkedően jó RPG, nagyszerű irányítással és grafikával.
Delta Force 2 ÚJ!	Nova Logic	84%	Első személyű lövöldözős, de nem különbözik alapvetően az első résztől.
Descent 3	Virgin	88%	Az egyik legjobb kísérlet a 3D-s lövöldözősök megújítására.
Drakan	GTi	80%	Légiszállítású akció (köszönhetően egy sárkánynak) földközeli felderítéssel körítve.
Driver	GT	89%	Sziporkázóan eredeti autószimulátor egy rakás beállítással.
Dungeon Keeper 2	EA	85%	Pokolian jó stratégia, de jobb is lehetne.
Edgar T's Extreme Biker	Havas	88%	Ostromold meg a motoros légiakrobatika csúcsait ezzel a realisztikus játékkal.
European Air War	MicroProse	88%	Pazar grafika és kitűnő campaign jellemzi ezt gyöngyszemet.
EverQuest	Sony	85%	3D-s on-line RPG. Elég széles, de nem elég mély.
Expert Pool	GTi	87%	Kiemelkedő biliárdszimulátor testi valójukban megjelenő ellenfelekkel és nagyszerű irányítórendszerrel.
F-22 Lightning 3	Nova Logic	82%	Jó szimulátor, főleg kezdőknek. Hálózati multiplayer lehetőséggel.
F/A-18 Super Hornet	Digital Int.	88%	Annyira lenyűgözte az USA Haditengerészetét, hogy azóta ezzel toborozzák az újoncokat.
Falcon 4.0	MicroProse	89%	Precízen pontos, realisztikusan valósághű, atmoszférateremtő látványvilággal. Szakít.
Fighter Squadron	Activision	89%	Ha a legrealisztikusabb, legeredetibb második világháborús repülőgép-szimulátort keresed már meg is találtad.
Fireteam	Cryo	85%	Kizárólag hálózatra tervezett, szakaszrendszerű harci játék, közösségformáló erővel megáldva.
Flanker 2.0	Mindscape	89%	Itt a lehetőség Oroszország első számú harci repülőjének kipróbálására hihetetlenül valószerű körülmények között.
Flight Unlimited 3	EA	89%	Nagy gépválaszték, jó szimuláció, rengeteg látni- és tennivaló.
Fly!	Take 2	88%	Könnyen játszható, de realisztikus repülőgép-szimulátor fantasztikus látványvilággal.
Freespace 2	Interplay	88%	Elődjét főleg a lenyűgöző fegyverek és a helyszínek szempontjából múlja felül.
Golf Pro 2: Wentworth	Empire	87%	Rendkívül jól kezelhető golfprogram. Üdv a pályán!
GP500	MicroProse	86%	A legjobb szimulátor amiben nem superbike típusú motorok szerepelnek.
GTA 2	Rockstar Games	90%	Grand Theft Auto, de profibb kocsikkal, bandákkal és bűntényekkel.
Heavy Gear 2	Activision	85%	Speciális kihívás, kitűnő campaign, korrekt látvány.
Heretic 2	Activision	90%	Tomb Raider-gyilkos kalandjáték látványos effektekkel.
Hidden & Dangerous	Take 2	92%	Az árnyékban bujkáló ellenforradalmár orvlövészkedés még sohasem volt ennyire szórakoztató.
Homeworld	Sierra	90%	Valószínűleg az első előrelépés a valós idejű stratégia világában a C&C óta.
ÚJ! Hype: The Time Quest	Ubi Soft	86%	3D-s kalandjáték Playmobil figurákkal. Nem csak gyerekeknek.
Independence War Defiance	Infogrames	84%	Az eredeti I-War felújított változata, egy rakás új pályával és lehetőséggel.
ÚJ! Indy & Infernal Machine	LucasArts	85%	Indiana Jones most egy lebilincselő történetet kínáló 3D-s akciójátékban csattogtatja korbácsát.
Int. Football 2000	Microsoft	83%	Taktikás, gyors fociprogram egyedülálló a maga nemében.
ÚJ! Ka-52 Team Alligator	GTi	88%	Lehet, hogy ez a helikopter még csak a tervezőasztalon létezik, itt mindenesetre eléggé valóságosnak tűnik.
Kingpin	Virgin	86%	Alaposan megtervezett, látványos játék, de inkább a SiN-es, mint a Half-Life-os kategóriából.
Lander	Psygnosis	89%	Jól kidolgozott, nagy kihívást jelentő űrhajós játék lebilincselő történettel.
Machines	Acclaim	81%	Kitűnő valós idejű stratégia, újszerű elemekkel fűszerezve.

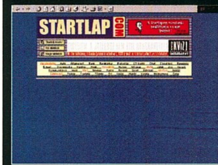
PC Format PIACI SÉTA

A sokoldalú PC magazin

JÁTÉKOK A *PC FORMAT* 100-AS LISTÁJA

CÍM	KIADÓ	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Madden NFL 2000	EA	87%	Kevés sportjátékba szorult ennyi akció és izgalom.
MechWarrior 3	MicroProse	89%	A legjobb „robotos" játék PC-n, de lenne mit javítani rajta.
Microsoft Baseball 2000	Microsoft	89%	Minden létező csapat és stadionszámtalan állítási lehetőséggel.
MiG Alley	Empire	88%	Repülőgép-szimulátor rengeteg egyedi tulajdonsággal. Rajongóknak kötelező.
Myth 2: Soulblighter	GT Interactive	85%	Valós idejű stratégia, minden benne van, amit az első rész megelőlegezett – sőt még több is.
Machines	Acclaim	81%	Kitűnő valós idejű stratégia, újszerű elemekkel fűszerezve.
NASCAR Racing 3	Havas	84%	Az amerikai szériaautók izgalmas versenye még sohasem volt ennyire valószerű és hangos.
NHL 2000	EA	88%	Jéghoki szimulátor gondos kidolgozás és profi játékmenet jellemzik.
NHL Championship	Activision	87%	Gördülékenyre sikerült jéghoki szimulátor megpakolva az összes csapattal és statisztikával.
Nomad Soul	Eidos	91%	Beskatulyázhatatlan játék ragyogó feladványokkal, rengeteg kalanddal és Bowie-val.
Nuclear Strike	EA	82%	Arcade stílusú helikopterszimulátor, terroristavadászattal egybekötve.
Outcast	Infogrames	87%	Eredetien sikerült nem-lineáris cselekményű kalandjáték. Kár, hogy néhány helyen lassú.
Pharaoh	Havas	90%	Istenszimulátor, melyben hatalmas emlékműveket emelhetünk. Vigyázat, nagyon könnyű rászokni!
Premier Manager 99	Gremlin	80%	Szórakoztató és egyszerű focimenedzser, naprakész statisztikákkal.
Quake 3 Arena ÚJ!	Activision	94%	Deathmatchre kihegyezett Quake-fiesta kitűnő ajánlatokkal magányos farkasoknak is.
Rayman 2	Ubi Soft	84%	Végre egy PC-re íródott 3D-s platformos, amire büszkék lehetünk még ha teljesen borult is a dolog.
Resident Evil 2	Virgin	86%	Zombi zombi hátán... És a tieden.
Revenant	Eidos	84%	Hatalmas RPG világ, nagyszerű grafikával és még nagyszerűbb effektekkel.
Rollcage	Psygnosis	87%	A Wipeout szellemi utódja, maga a hamisítatlan arcade élvezet.
RollerCoaster Tycoon	Hasbro	83%	Vezetőképző tanfolyam kezdő vidámparkosoknak és a stratégia szerelmeseinek.
Seven Kingdoms 2	Ubi Soft	85%	Részletes és élvezetes birodalomépítő program rugalmas kezeléssel.
Settlers 3	Blue Byte	87%	Összetett stratégia, figyelemre méltóan részletes grafikával. A trilógia legjobb darabja.
Shogo: Mobile Armor Div	Microids	85%	A MechWarrior stílusú robotos dühöngés keresztezve Quake stílusú harci lehetőségekkel.
Silver	Infogrames	90%	Izgalmas angol RPG fantasztikusan lebilincselő történettel és jó harci engine-nel.
SimCity 3000	EA	80%	Elmés interface és vicces karakterek a népszerű városépítő programban.
SiN	Activision	89%	Látványos helyszínek, különböző taktikát megkövetelő pályák, nagyágyú a lövöldözős kategóriában.
Sports Car GT	EA	85%	Összetett és nehéza garázs ellenben jól felszerelt.
Starsiege Universe	Havas	85%	Az egyetlen olyan első személyű lövöldözős, mely a bolygók közötti végtelen térben játszódik.
Star Trek: Hidden Evil ÚJ!	Activision	81%	Akció kalandjáték hamisítatlan Star Trek stílusban.
Supreme Snowboarding	Infogrames	87%	Egy snowboard szimulátor, az összes elképzelhető dilinyós kunszttal megpakolva.
SWAT 3 ÚJ!	Sierra	87%	Első személyű lövöldözős taktikai elemekkel fűszerezve. Járj túl a terroristák eszén!
System Shock 2	EA	86%	Feladatmegoldásra kihegyezett RPG; emlékezetes marad.
TA: Kingdoms	GTi	83%	Orkok, varázslók és goblinok, de ettől még nem lett jobb.
Tarzan Action Game	Disney	80%	Színvonalas platformos játék, ezúttal a serdületlenebbek számára.
Theme Park World	EA	90%	Hatalmas, vidám 3D-s ábrák, no meg egy teljesen bohókás, vidámparkos témájú „istenszimulátor".
Thief: The Dark Project	Eidos	90%	Ragyogó 3D-s engine és művészi hangeffektek.
TOCA 2: Touring Cars	Codemasters	90%	Minden idők egyik legjobb PC-s autóversenye.
UEFA Champions	Eidos	88%	Az UEFA kupa minden izgalmát felvonultatja ez a játék.
Ultima 9: Ascension ÚJ!	EA	91%	Az egyik legrészletgazdagabb és lebilincselőbb kalandjáték, amivel valaha is játszottunk.
Unreal Tournament	GTi	92%	Minden idők egyik legjobb játéka most még jobb lett. 3dfx kártya kötelező!
Urban Chaos	Eidos	87%	Lara mínusz szilikon. Hatalmas pályák és valószerű küldetések.
USAF ÚJ!	EA	88%	Kilenc különböző gépen repülhetünk ebben a lenyűgöző látványvilágú szimulátorban.
USM 98/99 Season	Sierra	86%	Még egy bőr ugyanarról, friss statisztikákkal a focimániások kedvéért.
Warzone 2100	Eidos	89%	Eredeti előrelépés a valós idejű stratégia műfajában.
Wild Metal Country	DMA/Gremlin	85%	Tankok egymás ellen. Hatékony fegyverek, élethű csaták.
Worms: Armageddon	MicroProse	86%	Javított egyjátékosos üzemmód. Kukac a kukacnak farkasa.
X-Wing Alliance	LucasArts	91%	Ebben a játékban kiélheted a első epizód előtti időkből származó űrrepülős álmaidat.

MAGYAR PORTÁL OLDALAK AZ INTERNETEN



www.startlap.hu

Nem hivalkodik, nem zsúfolták tele több gigányi animált képpel, mégis igényes és csinos. Kicsit komótosan szüttyög az elején, de megéri kivárni. A szerkezete szépen átgondolt és könnyen kezelhető.



stop.extra.hu

Némileg szerény, de pompás játékokat találhatsz itt. Akik úgy érzik, szétdurrannak az intelligenciától, gyorsan letesztelhetik az IQ-jukat is. És közben a többieknek is akad mazsolázni való.



www.internetto.hu

A jó öreg klasszikus. Mindig irigyeltem az angolokat, ahogy a reggeli tükörtojás mellé kipakolják a századolдalas Times-ot, és átfutják. Nos, az Internettóval hasonló érzés élhető át. Minden benne van, kicsit szellemes, és szinte fizikai munka lapozgatni.



www.netlap.hu

Komoly kinézet, mintha egy informatikai magazint keresztezték volna a bulvársajtóval. Nem annyira olvasni-, mint inkább nézegetni- és kattintgatnivaló. Játékfronton kicsit soványka ugyan, de nem lehet minden tökéletes.

PC Format A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

KAPCSOLATOK Telefonszámok, weboldalak

JÁTÉK FORGALMAZÓK

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3DO	(1) 223 1500	www.3do.com
Acclaim	(1) 461 5733	www.acclaim.com
Activision	(1) 223 2770	www.activision.com
Blizzard	(1) 262 2309	www.blizzard.com
Blue Byte	(1) 223 1500	www.bluebyte.com
Bullfrog	(1) 351 3078	www.bullfrog.com
Codemasters	(1) 223 1500	www.codemasters.com
Core	(1) 461 5733	www.core-design.com
CRYO	(1) 461 5733	www.cyro-interactive.com
Disney Interactive	(1) 461 5733	www.disney.com
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Electronic Arts	(1) 351 3078	www.ea.com
Empire	(1) 223 1500	www.empire.co.uk
Europress	(1) 332 9923	www.europress.com
GT Interactive	(1) 461 5733	www.gtgames.com
Hasbro Interactive	(1) 223 1500	www.hasbrointeractive.com
Havas Interactive	(1) 262 2309	www.havasinteractive.com
Infogrames	(1) 461 5733	www.infogrames.com
Interplay	(1) 351 3078	www.interplay.com
Learning Company	(1) 223 2770	
LucasArts	(1) 223 2770	www.lucasarts.com
MicroProse	(1) 223 1500	www.microprose.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/games
Midas Interactive	(1) 351 3078	www.gamesarena.com
Mindscape	(1) 223 1500	www.mindscape.com
Monolith	(37) 315 905	
Project TWO Interactive	(1) 223 1500	
Psygnosis	(1) 223 2770	www.psygnosis.com
Red Orb	(1) 461 5733	www.redorb.com
Red Storm	(1) 223 1500	www.redstorm.com
SCI	(1) 351 3078	www.sci.co.uk
Sierra	(1) 262 2309	www.sierra.com
SirTech	(37) 315 905	www.sir-tech.com
Sold Out	(1) 359 0576	www.sold-out.co.uk
Take 2	(1) 223 1500	www.take2games.com
THQ	(1) 351 3078	www.thq.com
Ubi Soft	(1) 353 1898	www.ubisoft.com
Virgin	(1) 351 3078	www.vie.co.uk

SZOFTVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
Adobe	(1) 392 0700	www.adobe.com
Alien Skin	(1) 392 0700	www.alienskin.com
Autodesk	(1) 359 9882	www.autodesk.com
Borland	(1) 252 8145	www.borland.hu
Canto	(1) 392 0700	www.canto.com
Corel	(1) 466 6263	www.codra.hu
Cyberstone	(1) 461 5750	www.cyberstone.hu
Data Fellows	(1) 488 7700	www.2f.hu
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Extensis	(1) 392 0700	www.extensis.com
Jasc	(1) 329 2737	www.jasc.com
Macromedia	(1) 392 0700	www.macromedia.com
Magix	(1) 223 1500	www.magix.com
McAfee Software	(1) 455 6000	www.mcafee.com
MetaCreations	(1) 392 0700	www.metacreations.com
Micrografx	(1) 329 2737	www.micrografx.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Netscape	(1) 329 2737	www.netscape.com
Novell	(1) 235 7644	www.novell.hu
Profi Média	(79) 325 467	www.profi-media.com
QuarterDeck	(1) 329 2737	www.quarterdeck.com
Symantec	(1) 329 2737	www.symantec.com
Ulead	(1) 392 0700	www.ulead.com
Woodstone	(1) 302 4420	www.woodstone.hu

HARDVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3Com	(1) 451 3500	www.3com.com
3dfx Interactive	(1) 322 2232	www.3dfx.com
Acorp	(1) 209 0719	www.acorp.hu
Adaptec	(1) 342 3255	www.adaptec.com
ADI	(1) 342 3255	www.adiusa.com
AGFA	(1) 212 1540	www.agfahome.com
Altec Lansing	(1) 266 6059	www.altecmm.com
APC	(1) 209 4678	www.apc.com
ASKEY	(1) 372 7180	www.askey.com
ASUS	(1) 214 2392	www.asus.com
ATI	(1) 342 3255	www.ati.uk
Belinea	(1) 436 6610	
Canon	(1) 465 8020	www.canon.hu
Cherry	(1) 322 7846	
Compaq	(80) 206 720	www.compaq.hu
Creative Labs	(800) 12 222	www.creativelabs.com
DELL	(1) 270 7600	www.dell.com
Diamond	(1) 266 6059	www.diamondmm.com
DTK	(1) 246 8411	
EPOX	(1) 469 8000	www.epox.com
Epson	(23) 502 830	www.epson.com
Fast Electronic	(1) 214 8621	www.allegro.hu
Freecom	(1) 352 7040	
Fuji	(1) 345 8080	www.fujifilm.co.uk
Gigabyte	(22) 515 468	www.giga-byte.com
Gravis	(1) 321 0408	www.gravis.com
Hewlett Packard	(1) 218 8800	www.hp.hu
Hyundai	(1) 452 4600	www.hyundai.com
Jazz Speakers	(1) 350 1246	
JVC	(1) 239 0086	www.jvc.com
Kodak	(1) 353 0111	www.kodak.com
Leadtek	(1) 350 1246	www.leadtek.com
Lexmark	(1) 220 5569	www.lexmark.com
LG	(1) 452 4600	www.lg.co.kr
Logitech	(1) 485 0648	www.logitech.com
Matrox	(1) 375 3716	www.matrox.com
Maxxtro	(1) 350 6822	
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Microtek	(1) 353 0111	www.microtek.nl
Mustek	(1) 321 0408	www.mustek.com
Nikon	(1) 350 5525	www.nikon.hu
Nokia	(1) 236 1100	www.nokia.hu
NVidia	(1) 236 0818	www.nvidia.com
OKI	(1) 266 6225	www.okihu.hu
Olympus	(1) 342 3255	www.olympus.hu
Orchid	(1) 236 0818	www.orchid.com
Philips	(1) 214 2392	www.philips.hu
Pinnacle	(1) 342 3255	www.pinnaclesys.com
Plextor	(1) 452 4600	www.plextor.com
Psion	(1) 356 9595	www.psion.hu
Rockfire	(1) 350 1246	
Saitek	(1) 322 2232	www.saitek.com
Samsung	(1) 388 7925	www.samsung.hu
Sanyo	(1) 353 0111	www.sanyo.com
Sony	(1) 250 2413	www.sony.hu
SOYO	(22) 515 414	www.soyo.nl
Tally	(1) 477 4050	www.tally.hu
TerraTec	(1) 322 2232	www.terratec.net
Toshiba	(1) 352 8870	www.toshiba.com
TraxData	(1) 237 1360	www.traxdata.com
Umax	(1) 221 5123	www.umax.com
Videologic	(1) 331 0518	www.videologic.com
Viewsonic	(1) 266 6059	www.viewsonic.com
Wacom	(1) 353 0111	www.wacom.com
Western Digital	(1) 215 3666	www.wd.com
Xerox	(1) 451 3500	www.xerox.hu
Yamaha	(1) 350 6822	www.yamaha.com

PIACI SÉTA

DVD FILMEK Magyar nyelven

WARNER DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
BÉRGYILKOSOK	ASSASSINS	5 000 Ft
SPECIALISTA	THE SPECIALIST	5 000 Ft
SZÖKÉSBEN	THE GETAWAY	5 000 Ft
SPACE JAM – ZŰR AZ ŰRBEN	SPACE JAM	5 000 Ft
SZIGORÚAN BIZALMAS	L. A. CONFIDENTIAL	5 000 Ft
BEETLEJUICE	BEETLEJUICE	5 000 Ft
A GÖMB	SPHERE	5 000 Ft
AZ ÖRDÖG ÜGYVÉDJE	DEVILS ADVOCATE	5 000 Ft
MAD MAX 3.	MAD MAX 3.	5 000 Ft
ELVESZETT FIÚK	LOST BOYS	5 000 Ft
KOCKÁZATOS ÜZLET	RISKY BUSINESS	5 000 Ft
LETASZÍTVA	FALLEN	5 000 Ft
ÖLVE VAGY HALVA	HARD TO KILL	5 000 Ft
HALHATATLAN SZERELEM	FOREVER YOUNG	5 000 Ft
DAVE	DAVE	5 000 Ft
GYILKOSSÁG A FEHÉRHÁZBAN	MURDER AT 1600.	5 000 Ft
VÉGKÉPP ELTÖRÖLNI	ERASER	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 4.	LETHAL WEAPON 4	5 000 Ft
BATMAN VISZATÉR	BATMAN RETURNS	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 2.	LETHAL WEAPON 2	5 000 Ft
TÖKÉLETES MÁSOLAT	COPY CAT	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 3.	LETHAL WEAPON 3	5 000 Ft
MINDÖRÖKKÉ BATMAN	BATMAN FOREVER	5 000 Ft
TANGO ÉS CASH	TANGO AND CASH	5 000 Ft
NICO	NICO	5 000 Ft
BOSSZÚÁLLÓK	AVANGERES	5 000 Ft
MAD MAX 2.	MAD MAX 2.	5 000 Ft
UTOLSÓ CSERKÉSZ	LAST BOYSCOUT	5 000 Ft
57-ES UTAS	PASSENGER 57	5 000 Ft
BÉRGYILKOSNŐ	THE ASSASSIN	5 000 Ft
TISZTÍTÓTŰZ	GLIMMER MAN	5 000 Ft
TŰZPARANCS	EXECUTIVE DECISION	5 000 Ft
PUSZTÍTÓ	DEMOLITION MAN	5 000 Ft
NINCS ALKU	THE NEGOTIATOR	5 000 Ft
TÖKÉLETES GYILKOSSÁG	PERFECT MURDER	5 000 Ft
BÍBORESŐ	PURPLE RAIN	5 000 Ft
CSALÁDI VAKÁCIÓ	NATIONAL LAMPON'S VACATION	5 000 Ft
ANGYALOK VÁROSA	CITY OF ANGELS	5 000 Ft
BENJAMIN KÖZLEGÉNY	PRIVAT BENJAMIN	5 000 Ft
GOLFŐRÜLTEK	CADDYSHACK	5 000 Ft
BOMBANŐ	10	5 000 Ft
ARTHUR	ARTHUR	5 000 Ft
JÖVŐ HÍRNÖKE	THE POSTMAN	5 000 Ft
ROLLING STONES	ROLLING STONES	5 000 Ft
ŐRÜLT VÁROS	MAD CITY	5 000 Ft
ÁRTATLANSÁGRA ÍTÉLVE	PREMUSED INNOCENT	5 000 Ft
NEW JACK CITY	NEW JACK CITY	5 000 Ft
KATONA	SOLDIER	5 000 Ft
ARMAGEDDON	ARMAGEDDON	5 000 Ft
A SÁRKÁNY KÖZBELÉP	ENTER THE DRAGON	5 000 Ft
FAKÓ LOVAS	PALE RIDER	5 000 Ft
VESSZŐFUTÁS	GAUNTLET	5 000 Ft
PISZKOS HARRY	DIRTY HARRY	5 000 Ft
A SZERELEM HÁLÓJÁBAN	YOU HAVE GOT MAIL	5 000 Ft
JFK	JFK	5 000 Ft
ÁTKOZOTT BOSZORKÁK	PRACTICAL MAGIC	5 000 Ft
ÚSZÓ ERŐD	UNDER SIEGE	5 000 Ft
TÖBB, MINT TESTŐR	THE BODYGUARD	5 000 Ft
MY FAIR LADY	MY FAIR LADY	5 000 Ft
BŰVÖS KARD	MAGIC SWORD	5 000 Ft
SZABADÍTSÁTOK KI WILLYT!	FREE WILLY	5 000 Ft
KOBRA	COBRA	5 000 Ft
SZÁRNYAS FEJVADÁSZ	BLADE RUNNER	5 000 Ft
TÖRVÉNYEN KÍVÜLI JOES WALES	OUTLAW JOES WALES	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER	LETHAL WEAPON	5 000 Ft
ŐRÜLET	FRANTIC	5 000 Ft
SZEMTŐL SZEMBEN	HEAT	5 000 Ft
A KIS HERCEGNŐ	LITTLE PRINCESS	5 000 Ft
TITKOK KERTJE	SECRET'S GARDEN	5 000 Ft
SZÁGULDÓ ERŐD	UNDER SIEGE 2	5 000 Ft
TŰZ A MÉLYBEN	FIRE DOWN BELOW	5 000 Ft
MÁTRIX	THE MATRIX	5 000 Ft
DERMESZTŐ SZENVEDÉLYEK	FINAL ANALYSIS	5 000 Ft
LÁNGOLÓ JÉG	ON DEADLY GROUND	5 000 Ft
TÖRVÉNYRE TÖRVE	OUT FOR JUSTICE	5 000 Ft
HA A FÉRFI IGAZÁN SZERET	WHEN A MAN LOVES A WOMAN	5 000 Ft
VISSZAVÁGÓ	PAYBACK	5 000 Ft
CSAK EGY KIS PÁNIK	ANALYZE THIS	5 000 Ft
ÁLLAMÉRDEK	ABSOLUTE POWER	5 000 Ft
STRIPTEASE	STRIPTEASE	5 000 Ft
HIÚSÁGOK MÁGLYÁJA	THE BONFIRE OF THE VANITIES	5 000 Ft
FALLING DOWN	ÖSSZEOMLÁS	5 000 Ft
DEAD CALM	HALÁLOS NYUGALOM	5 000 Ft
POLICE ACADEMY	RENDŐRAKADÉMIA	5 000 Ft
LED ZEPPELIN	LED ZEPPELIN	5 000 Ft
CASABLANCA	CASABLANCA	5 000 Ft
THUMBELINA	HÜVELYK PANNA	5 000 Ft
POLTERGEIST	POLTERGEIST	5 000 Ft
EXCALIBUR	EXCALIBUR	5 000 Ft
FAIR GAME	TISZTA JÁTSZMA	5 000 Ft
DELIVERANCE	GYILKOS TÚRA	5 000 Ft
SINGIN' IN THE RAIN	ÉNEK AZ ESŐBEN	5 000 Ft
THE EXORCIST	AZ ÖRDÖGŰZŐ	5 000 Ft
JUST CAUSE	EGY IGAZ ÜGY	5 000 Ft
2010	2010 - A KAPCSOLAT ÉVE	5 000 Ft
AMADEUS	AMADEUS	5 000 Ft
SOMMERSBY	SOMMERSBY	5 000 Ft
TRUE CRIME	AZ IGAZSÁG NAPJA	5 000 Ft

COLUMBIA DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
GODZILLA	GODZILLA	7 500 Ft
VÉR SZAVA	HUSH !	7 500 Ft
SEGÍTSÉG, ELRABOLTAM MAGAM	EXCESS BAGGAGE	7 500 Ft
ÉRZELMEK HULLÁMAIN	SWEPT FROM THE SEA	7 500 Ft
ÉJFÉLI EXPRESSZ	MIDNIGHT EXPRESS	7 500 Ft
VAD VÁGYAK	WILD THINGS	7 500 Ft
EGYENESEN ÁT	FLATLINERS	7 500 Ft
BUGSY	BUGSY	7 500 Ft
ELHAGYOTT BOLYGÓ	SCREAMERS	7 500 Ft
TUDOM MIT TETTÉL TAVALY NYÁRON	I KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER	7 500 Ft
GATTACA	GATTACA	7 500 Ft
DANTE POKLA	DANTE'S PEAK	7 500 Ft
DAYLIGHT	DAYLIGHT	7 500 Ft
IKREK	TWINS	7 500 Ft
SZERELEM TENGERE	SEA OF LOVE	7 500 Ft
MINDHALÁLIG	MAXIMUM RISK	7 500 Ft
DRAKULA	DRACULA	7 500 Ft
KISASSZONYOK	LITTLE WOMEN	7 500 Ft
TÜKRÖM, TÜKRÖM ...	MIRROR HAS TWO FACES	7 500 Ft
NYOMORULTAK	LES MISERABLES	7 500 Ft
HALÁLKANYAR	U-TURN	7 500 Ft
KÁBELBARÁT	CABLE GUY	7 500 Ft
NAGY BORZONGÁS	BIG CHILL	7 500 Ft
A VAD	THE WILD ONE	7 500 Ft
AZ ARANYGYAPJÚ LEGENDÁJA	JASON AND THE ARGONAUTS	7 500 Ft
MENEKÜLÉS ABSOLOMBÓL	ESCAPE FROM ABSOLOM	7 500 Ft
ROBBANÓFEJEK	BIG HIT	7 500 Ft
ÉDESEK ÉS MOSTOHÁK	STEPMOM	7 500 Ft
STEPHEN KING: AZ EMINENS	APT PUPIL	7 500 Ft
RÉMSÉGEK KÖNYVE	URBAN LEGEND	7 500 Ft
BAD BOYS	BAD BOYS	7 500 Ft
NEM ÉR A NEMEM	OPPOSITE OF SEX	7 500 Ft
BULI AZ ÉLET	CAN'T HARDLY WAIT	7 500 Ft
MADELINE: A CSÍNYTEVŐ CSITRI	MADELINE	7 500 Ft
HUDSON HAWK	HUDSON HAWK	7 500 Ft
KISÉRLETI PATKÁNYOK	DISTURBING BEHAVIOUR	7 500 Ft
ZENDÜLÉS A CAINE HADIHAJÓN	THE CAINE MUTINY	7 500 Ft
SOLO, A TÖKÉLETES FEGYVER	SOLO	7 500 Ft
ÚJRA A RÉGI	STILL CRAZY	7 500 Ft
REJTEKHELY	HIDEAWAY	7 500 Ft
8MM	8MM	7 500 Ft
FUTURESPORT – SPORTHÁBORÚ	FUTURE SPORTS	7 500 Ft
CHRISTINE – STEPHEN KING	STEPHEN KING'S CHRISTINE	7 500 Ft
MÜNCHAUSEN BÁRÓ KALANDJAI	ADVENTURES OF MÜNCHAUSEN	7 500 Ft
KÍNA SZINDRÓMA	THE CHINA SYNDROME	7 500 Ft
SORSJEGYESEK		7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK	GHOSTBUSTERS	7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK 2	GHOSTBUSTERS 2	7 500 Ft
MÉG MINDIG TUDOM, MIT TETTÉL...	I STILL KNOW WHAT YOU DID LAST...	7 500 Ft
MINIZSENIK	BABY GENIUSES	7 500 Ft
ONLY YOU	ONLY YOU	7 500 Ft
KEMÉNY DIÓ	JAWBREAKER	7 500 Ft
JACKIE CHAN: AZ ELVESZETT ZSARU	WHO AM I?	7 500 Ft
KEGYETLEN JÁTÉKOK	CRUEL INTENTIONS	7 500 Ft
ZORRO ÁLARCA	THE MASK OF ZORRO	7 500 Ft
DR. STRANGELOVE, AVAGY HOGYAN...	DR. STRANGELOVE OR: HOW I ...	7 500 Ft
ÁRRAL SZEMBEN	STRIKING DISTANCE	7 500 Ft
FARKAS	WOLF	7 500 Ft
EGYEDÜLÁLLÓ NŐ MEGOSZTANÁ	SINGLE WHITE FEMALE	7 500 Ft
HEAVY METAL	HEAVY METAL	7 500 Ft
HATTYÚHERCEGNŐ	THE SWAN PRINCESS	7 500 Ft
ÉBREDÉSEK	AWAKENINGS	7 500 Ft
A MÉLYSÉG	THE DEEP	7 500 Ft
DESPERADO/EL MARIACHI	DESPERADO/EL MARIACHI - A ZENÉSZ	7 500 Ft
AGAINST ALL ODDS	ESÉLYLESŐK	7 500 Ft
TAXI DRIVER	TAXISOFŐR	7 500 Ft
THE THIRTEENTH FLOOR	A 13. EMELET	7 500 Ft
MARY REILLY	A GONOSZ CSÁBÍTÁSA	7 500 Ft
MR. JONES	MR. JONES	7 500 Ft
MESSAGE IN THE BOTTLE	ÜZENET A PALACKBAN	7 500 Ft
LAST ACTION HERO	AZ UTOLSÓ AKCIÓHŐS	7 500 Ft
TO SIR WITH LOVE	TANÁR ÚRNAK SZERETETTEL	7 500 Ft
ROBOCOP 3	ROBOTZSARU 3	7 500 Ft
STREETFIGHTER	STREETFIGHTER - HARC A VÉGSŐKIG	7 500 Ft
ACCIDENTAL HERO	MONDVACSINÁLT HŐS	7 500 Ft

DISNEY DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
OROSZLÁNKIRÁLY 2.	LION KING 2.	5 000 Ft
KÉZ, AMELY A BÖLCSŐT RINGATJA	HAND THAT ROCKS CRADLE	5 000 Ft
MEGCSALATVA	DECEIVED	5 000 Ft
KVÍZ SHOW	QUIZ SHOW	5 000 Ft
FEHÉR AGYAR	WHITE FANG	5 000 Ft
ROCKETEER	ROCKETEER	5 000 Ft
HALOTT PÉNZ	DEAD PRESIDENT	5 000 Ft
ALADDIN ÉS A TOLVAJOK FEJEDELME	ALADDIN AND KING OF THIEVES	5 000 Ft
6 NAP, 7 ÉJSZAKA	6 DAY 7 NIGHT	5 000 Ft
HÓKUSZ PÓKUSZ	HOCUS POCUS	5 000 Ft
APÁD-ANYÁD IDEJÖJJÖN!	PARENT TRAP	5 000 Ft
UTOLSÓ DOBÁS	SNAKE EYES	5 000 Ft
TINA	TINA: WHAT'S LOVE GOT...	5 000 Ft
EGY BOGÁR ÉLETE	BUG'S LIFE	5 000 Ft
JOE AZ ÓRIÁS GORILLA	MIGHTY JOE YOUNG	5 000 Ft
KINEK A PAPNÉ?	PREACHER'S WIFE	5 000 Ft
MAFFIA!	MAFFIA	5 000 Ft
HUCK FINN KALANDJAI	ADVENTURES OF HUCK FINN	5 000 Ft
KŐBUNKÓ	CALIFORNIA MAN	5 000 Ft
VESZÉLYES KÖLYKÖK	DANGEROUS MINDS	5 000 Ft
APÁCA SHOW 2	SISTER ACT 2	5 000 Ft
DRÁGÁM, MOST MI MENTÜNK...	HONEY, WE SHRUNk OURSELVES	5 000 Ft
EGYIK KOPÓ, MÁSIK EB	TURNER AND HOOCH	5 000 Ft
CSEKKBEN A TENGER	BLANK CHEQUE	5 000 Ft
HÁROM FÉRFI ÉS EGY KIS HÖLGY	THREE MEN AND LITTLE LADY	5 000 Ft
GOOFY	A GOOFY MOVIE	5 000 Ft
MICIMACKÓ VISSZATÉR	POOH'S MOST GRAND ADVENTURE	5 000 Ft
SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG – VARÁ...	BEAUTY AND THE BEAST – THE EN...	5 000 Ft
A KÖZELLENSÉG	ENEMY OF THE STATE	5 000 Ft
KEDVENC MARSLAKÓM	MY FAVOURITE MARTIAN	5 000 Ft

FOX DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
TITANIC	TITANIC	10 000 Ft
KERESD A NŐT!	THERE IS SOMETHING ABOUT MARY	9 000 Ft
SPEED	FÉKTELENÜL	6 900 Ft
SPEED 2	FÉKTELENÜL 2 - TELJES GŐZZEL	6 900 Ft
DIE HARD	DRÁGÁN ADD AZ ÉLETED	6 900 Ft
DIE HARD 2	MÉG DRÁGÁBB AZ ÉLETED	6 900 Ft

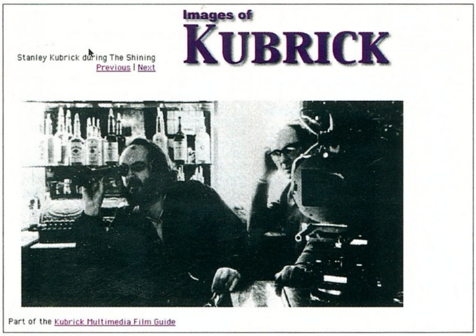
Háló Világ

PC Format
www.pcformat.hu

Gyere, emeljük le a rozsdás fedőt erről a humorral túlfűszerezett elektronikus levesről, amit internetnek hívunk. Kikanalazzuk a web sűrűjéből a legfinomabb falatokat.

Igazi horrorshow

A tavasz végül meghozza egyik múlt századi filmkedvencünk régen várt feltámadását. Tölts magadnak egy pohár malakót, testvérem, és tárd nagyra a szemed.



Ez egy különleges kép, egyetértesz ugye? Van valami rejtett szépség abban az emberben, aki orosz rullettet játszik egy fénykarddal, miközben világklasszis szakállat hord. Isten óvjon, Stanley.

Ó, ÉPPEN IDŐBEN. AZ A CLOCKWORK Orange című film – ami minden bizonnyal az egyik legszebb darab a filmtörténelemben –, közel 30 évvel azután, hogy a rendező, Stanley Kubrick megfosztotta az élménytől a rettegésre éhes nézőket, végül felkerül a mozivászonra. Stan annak idején halálos fenyegetéseket kapott néhány idiótától, s Patrick Magee és felesége 1971-es, klasszikus esetéből tanulva úgy döntött, hogy családja biztonsága érdekében nem mutatja be a filmet. A géniusz azonban, belenyugodván Tom Cruise és Nicole Kidman, a Tágra zárt szemekben nyújtott hamvába holt teljesítményébe, maga mögött hagyta a földi élet zűrzavarát és jobblétre szenderült.

A 2000. tavaszi újjászületést jelezve négy, a filmmel foglalkozó weboldalról szólunk. Ez a film egy fiatalember kalandjait mutatja be, akinek fő érdeklődési köre a nemi erőszak, a szélsőséges erőszakosság és Beethoven felé irányul. Ha már nem győzöd megvárni a premiert, ugorj el Amszterdamba és vegyél magadnak egy példányt a videováltozatból.

Az angliai weblap

Ez az oldal Wendy Carlos egyik hervadt zeneművének egy borzalmas utánzatával nyit, így aztán legjobb, ha rányomsz az Enterre és elmerülsz a sűrűjében. A page minden oldalról körbejárta, megvizsgálta a filmet, s olyan különlegességeket tartalmaz, mint az eredeti forgatókönyvből idézett szemelvények és a regény rossz hírű utolsó fejezete, amit Kubrick nem volt hajlandó belevenni a filmbe. Az igazi rajongók kipróbálhatják magukat a kvízkérdésekben is, de nekünk az a képgyűjtemény tetszett, ami több mint 170 képet mutat be a filmből. Egy ACO tény: Juliant, a testépítő inast David Prowse alakította, aki főszereplő volt egy sci-fi trilógiában is, de ennek most nem jut eszünkbe a címe.

www.aclockworkorange.co.uk/mainheaderhtm.htm

A Clockwork Orange

Ez egy nagyon attraktív oldal, minden csupa króm és feketeség, nukleáris robbanás és tej (természetesen egy malenkij pohár malako). Itt értelmesebb áttekintést kapunk a filmről, mint az előző oldalon, és elmerülhetünk egy komplex, kimerítő nadsat-angol szótárban is. Micsoda, nadsat? A nadsat a szerző, Anthony Burgess inspirálta elkorcsosítása az orosz nyelvnek, a jövő valamiféle tinédzser szlengjévé. Ezen az oldalon keresztül megrendelheted a könyvet, a videofilmet és a filmzenét az **amazon.com**-ról, ha tehát nem kölcsönözted még ki a művet a helyi könyvtárból, nekigyürkőzhetsz eredeti nyelven.

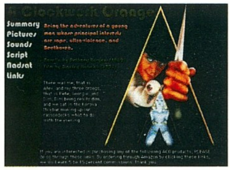
www.geocities.com/Athens/Academy/1974/main.html

Kubrick Multimedia Film Guide

Stanley Kubrick ugyan meghalt, azonban igen hasznosan töltötte el idejét földi pályafutása során. Megrendezett néhány olyan filmet, amit máig a legnagyszerűbbek között tartanak számon. Kubrick, a notórius remete és pedáns, aprólékos szakember, olyan szakállat növesztett, hogy még a saját felesége is alig ismerte volna meg. Annyira szerette a halakat és a hasábburgonyát, hogy soha nem hagyta el Angliát, és a Full Metal Jacket című vietnami eposzt is a hátsó udvarában forgatta, ezzel bosszantva Hertfordshire kispolgárait. Az előkelő londoni éttermekben pedig saját magának adta ki magát, hogy mindig asztalt kaphasson.

Ha valamilyen megmagyarázhatatlan okból kifolyólag nem ismernéd Kubrick munkásságát, akkor a Kubrick Multimedia Film Guide kitűnő lehetőséget kínál, hogy megismerkedj a filmjeivel. Itt mindegyiket megtalálod, méghozzá kronológiai sorrendben, kiegészítve a szereplők adataival, néhány gyönyörű fekete-fehér fényképpel a Lolita című filmből és olyan remek hangzóanyagokkal, mint Jack Nicholson „Here's Johnny!"-ja a Ragyogásból. Hitchcock mellett Kubrick mondhatja magáénak a legjobb angol filmeket. Rendeld meg a teljes munkásságát DVD-n vagy VHS-en, és mondj le minden programot a hétvégére.

www.indelibleinc.com/kubrick/



Amikor a filmet bemutatják, a *PCF* csapata az első nézők között lesz.

Campag Velocet

Kicsoda? A londoni utcákból kiemelkedett, első fontos underground zenekar a Sex Pistols és a The Clash óta. Legalábbis az ő állításuk szerint. A Campag Velocet tavaly jelent meg a színen, perverz hajlammal beszélve az A Clockwork Orange-ről. Pete Voss, a szólóénekes – úgy néz ki, mint Liam Gallagher agy nélkül – megfogalmazása szerint a banda célja, hogy „megéljenek a munkanélküli-segélyből és meglegyen a mindennapi betevő anyag". Látogass el a **www.campagvelocet.com** weboldalra a fellengzős mítoszteremtés további tanulmányozására és a The Designers Republic által készített címlap megcsodálására.

A Velocet jó sok mindent írt bele nadsat nyelven Drencrom Velocet Synthemesc című slágerébe, melyben Alex egyik bandájának esténkénti horrorshowját mesélik el. Érdemes megnézni őket, igaz, egyelőre csak helyi mulatóhelyeken nyomják sajátos koncertjeiket, de a honlapjukon természetesen ezek helyszínéről és időpontjáról is pontosan tájékoztatnak bennünket. Ezek után nyugodtan kijelenthetjük: Punks not dead!

www.campagvelocet.com
freespace.virgin.net/campag.velocet/news/news.html

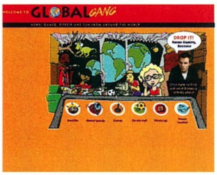


Lila bubifrizura, őrült dalrészlet, repülő kártyalapok: www.campagvelocet.com

Vigyázat, aknamező!

A Keresztény Segítség online gyerekmagazinjában olyan idétlen játékokkal játszottunk, amikkel még soha nem találkoztunk.

Üdvözöl a Global Gang! Hírek, játékok, pletykák és tréfák tárháza a világ minden tájáról, melynek címlapján Ronan Keating, a Boyzone jeles képviselőjének fotója virít. Nem tűnik egészen odaillőnek, amint az animációs technikával odaszúrt, vegyes etnikai származású kölykök körülveszik, ráadásul mindegyikőjük meglehetősen antiszociálisan viselkedik. Az egyik képregényt olvas, a mellette lévő, Jimmy Hendrix kinézetű gitározik, a társa egy számítógépet babrál, egy gyakran pislogó bongyorka hevesen mobilozik – nyilván azért, mert Keating úgy leskelődik a közelben, mint egy részeg diszkótöltelék, aki a buli végére várva kizárólag a maradék piákra feni a fogát. És ott van még jobboldalt valaki, aki valamilyen gyanús gyíktáppal egy zöld iguánát etet. Te is más vagy, te sem vagy más.



Mindig örömmel látjuk Mr. Keatinget, amint kérdés nélkül közzéteszi véleményét.

Miről szól a Global Gang? Nos, a fiatal közönséget célozták meg azzal a határozott szándékkal, hogy a médiától fertőzött és ferdített emberkéknek egyfajta vidám, naív stílusban mutassanak be olyan globális problémákat, mint például az éhínség. Kattintsunk a Real Life témára. Egy vigyorgó kölyök fotója jelenik meg (ő a 11 éves Tadesse, Etiópiából), aki arra kér, találd ki, mit rejt az ebédes dobozában. Gyerünk, gondolkozz. Mi azt hittük, hogy egy McDonald's Happy Meal menüt, de Tadesse a dabót szereti, ami kenyér, shorba, illetve burgonya, borsó és lencse raguként elkészítve. Még egy mosolygós fotó is van róla.

Na de elég a cinizmusból. Ez – ha egy kicsit bugyuta módon is – egy gyerekeknek készült nevelő célzatú oldal, akik így a globális közösség agyközpontjára kapcsolódhatnak az oldal meglátogatásával. Hírek és játékok, gyerekekről gyerekeknek, de a jól ismert sztárok felvonultatásával furcsa logikával képeznek átmenetet a nyugat jól felismerhető ikonjaitól a névtelen szegénységhez. Az egészet a Csökkentsétek az Adósságállományokat kampánnyal és a Keresztény Segítséggel kötik egybe, ami kézzelfoghatóan központi szerepet játszik a dologban.



Van bátorságod átkelni ezen az aknamezőn? Gyáva kutya.

De állj! Ne legyünk túl szigorúak! Mielőtt túlzásba vinnénk a sok méltatlankodást, időzzünk el a játékok Game Zone szekciójában. Ezt két részre bontották: A Carpet Kidsben gyerekeket kell megmenteni az indiai szőnyeggyár gonosz igazgatójától. A Landminesban pedig egy mezőn kell átkelni, hogy friss vizet hozz a családodnak. Persze a mező tele van aknákkal, amik csak arra várnak, hogy lerobbantsák a fél lábad. Ez a játék önmagában borzalmasan idétlen, csak az menti meg, hogy ebbe a bájosan idétlen környezetbe ágyazták. Vigyázz, a valódi aknák nem kérdeznek, mielőtt robbannak!

www.globalgang.org.uk

CV halandzsája

SZENZÁCIÓ!!! HATALMAS KÁOSZ AZ Y2K BUG MIATT!

Egy izlandi állatkertben, ahol minden komputerrel vezérelt, 2000 első másodpercében elszabadult a pokol.
Az összes állat ketrecének ajtaja egyszerre nyílt meg. Pillanatok alatt elárasztotta az egész parkot a legkülönfélébb állatok hatalmas kavalkádja.
Az elefántok együtt futottak a lámákkal és a pingvinekkel. A káosz döbbenetes méreteket öltött. Először a szétszórt pereceket és csokoládékat gyűjtötték össze. Természetesen nem elégedtek meg a zsákmánnyal, hamarosan a kukákat is felforgatták, és a lelakatolt büfékocsikat is kezdték feltörni. A gondozók kis csoportja, amely az állatkert hivatalos helyiségeiben töltötte a szilveszteréjszakát, döbbenten és tehetetlenül bámulta az eseményeket. Sajnos azonban semmit sem tehettek. Egyes állatok végül már a parkból való kijutás lehetőségeit keresték. A majmok például már a kerítéseket ostromolták, mikor kiderült, hogy mindez nem is igaz.

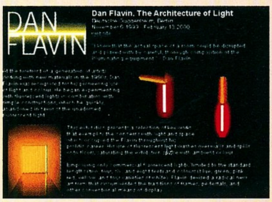
A valóság ugyanis az, hogy semmiféle bonyodalom nem származott a 2000. év beköszöntével. Képzeljétek, még az én számlámról sem tűnt el egyetlen fillér sem – egészen a barátnőm születésnapjáig, de ennek semmi köze az ezredfordulós bughoz. Ha jól sejtem, téves rakétaindítás sem történt, és azt hiszem, a tőzsde sem omlott össze. Így hát, kedves pánikkeltő médiatulajdonosok, kezdhettek az Y3K problémájával riogatni minden hitében gyenge számítógéptulajdonost!

CV

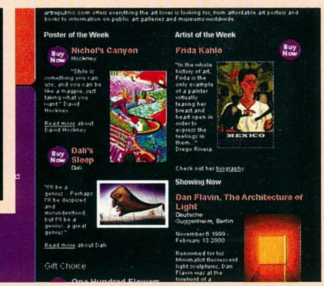
Képzőművészet a neten

Egy képtárnyi nagyszerű festmény vár az erszényedre ezen a művészeti orgián.

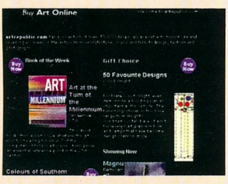
Művészet. Az meg mi a csudáról szól? Egyrészt biztos vagyok benne, senkinek nem bíznád szívesen gondjára Van Gogh képeidet – már ha lennének. Másrészt aztán ott vannak azok ledér nők, akik egy kazalnyi fátyolszövetbe bugyolálják magukat az ágyukban, s hiábavalóan próbálkoznak a Turner-díj és egy vaskos csekk megszerzésével (amit feltehetően úgy is bugyogóra költenének). De bárhogy is tekintesz a művészetre, rengeteg bámulatos dolog rejlik az ecsettel pingáló, pózoló, a társadalomból életük során többnyire számkivetett csodabogarak munkáiban. És a web is számos, rendkívül izgalmas dolgot tartogat számunkra e téren. Ilyen valóságos kincsesbánya például az artrepublic.com™, amit a művészet pompájának szenteltek. Ízléses és – előre megjósolható módon – komoly. Ezen az oldalon lehetőségünk nyílik hosszasan megbámulni és elfogadható áron megvásárolni híres festmények reproit, de vehetünk itt művészeti könyveket, sőt információkat kaphatunk a glóbuszon nyíló kiállításokról is. Csak kattints a **What's On Worldwide** fülre, és máris felkutathatod kedvenc művészed éppen aktuális, megnyíló kiállítását. A művészetet kedvelő barátaid és rokonaid számára adható eredeti ajándékokról szóló hasznos ötletekkel, a minden héten új művészt bemutató biográfiákkal és az A-tól Z-ig felsorolt képkereskedésekkel, az **artrepublic.com** kötelező oldal újoncoknak és ínyenceknek egyaránt.



▶ Fedezd fel Dan Flavin fényeinek világát.



▶ Akárhogy nézzük is, a páratlan Rolf Harris még mindig nem tűnt fel.



Múzeumba járni jó, de ha itt rendelsz valamit, hétfőnként is adózhatsz a művészetnek.

Az egyetlen problémát a festők műveinek leírása jelenti. Sok mindent a fantáziánkra bíznak. Vegyük például Howard Hodgkin When did we go to Morocco? című képét, amit „eleven és energikus színei miatt" méltatnak. Ez akár egy zabpelyhes doboz leírása is lehetne. Az artrepublic.com becsületére válik a repro poszterek hiteles és eklektikus válogatása, amelyek egyenként megtekinthetők a képernyőn, mielőtt kicibálnád bankkártyádat a tokjából. Kattints például a **European Abstract Expressionism**-ra és máris Kandinsky élénk színei, illetve a képek méretei és árai izgatják retinád. És ha nem tartozol az ínyencek közé, a képekben túlsúlyban lévő színek alapján is válogathatsz.

www.artrepublic.com

***Ide írhatsz:** PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 **vagy** e-mail: pcformat@cmk.hu*



PC Format – A sokoldalú PC magazin

Levelek

Most szólj hozzá! De minden, amit mondasz, írsz vagy gondolsz, felhasználható a Levelezési rovatban. És miénk az utolsó szó!

Segítség! Egy olvasó többet tud nálunk

Januári számotokban írtatok arról, hogy hogyan lehet lecserélni az unalmas bejelentkező képet és a „Most már kikapcsolhatja..." képet. 1 picit felületesek voltatok, mivel nem szabad figyelmen kívül hagyni 1-2 dolgot.

1. a bitmap (BMP) fájl mérete nem lehet nagyobb 128 034 bájtnál!

2. a bitmap színfelbontása nem lehet nagyobb, mint 256 szín! (És a méret sem lényegtelen, mert nem lehet nagyobb 640x480-nál)

3. a...\Windows\logow.sys-t akkor rakja ki, amig lelövi a rencert

4. a...\Windows\logos.sys-t pedig akkor rakja ki, ha lelőtt minden futó alkalmazást. (Gyk: ki lehet kapcsolni a gépet vagy kikapcsolja magát, ha ATX-es a konfig)

Ha ezeknek a paramétereknek nem felel meg a fájl, akkor (jobb esetben) nem rak ki semmi képet sem indításkor. És mindig csináljunk biztonsági másolatot az eredeti fájlokról!!:)

Asszem ennyi. Én véletlenül jöttem rá anno, hogy ezek tulképpen Bitmap képek, és a sok szerencsétlenkedés után ezekre az eredményekre jutottam.

Másik: Sokan vannak úgy, hogy elég nekik rencerlemeznek egy 540-es vagy 800-as vinyó, aztán azon kapják magukat, hogy 1-2 progi installja után egy deka hely sincs ezen a rencerlemezen. A megoldás:

Át kell tenni a swap-fájlt egy másik meghajtóra (ha van fizikai) vagy egy másik partícióra, ami nagyobb! Start (Settings/Beállítások) /Saját Gép/My Computer => Control Panel/Irányító Pult => Rendszer/System => Performance/magyarban nemtom, hogy mi:) => Virtuális Memória/Virtual Memory => Itt ki kell választani a saját/egyéni beállítást, ahol meg kell adni annak a meghajtónak a betűjelét, amelyen el szeretnénk helyezni a virtuális memóriát. Természetesen a Windows azonnal visitani kezd majd, hogy 1-2 progi nem fog jól működni, meg egyéb marhaságok, de ennek nem szabad bedőlni! => klikk <OK>, majd reboot a gép. Kicsit gyorsabb is lesz a boot, ha egy gyorsabb (gyk: modernebb) vinyón van a swap fájl, mint a rencerlemezen... És praktikusabb is...

ui.: Teccik a modora az újságnak, csak lazán, mint a serpenyős virsli!:)

Borek András
e-mail

Válasz: Köszike. És próbáljuk hozni a virslis formát.

Helyreigazítás

Elnézést, igazán bocs. Legutóbbi számunkban az előfizetői kupon hibásan jelent meg. (vö. technikai okok, a nyomda ördöge, átállás a számítógépes rendszerrel stb.)

Az állt rajta, hogy olcsóbban lehet előfizetni, mint eddig, nevezetesen: fél évre 7 990 Ft-ért, egy évre 13 990 Ft-ért. Ráadásul, a kupon szerint az előfizetés mellé választható még két ajándék CD is a túloldalról. Természetesen, a túloldalon csak az újsághoz egyébként is járó CD-mellékletek szerepeltek.

Elnézést kérünk mindazoktól, akik kitöltötték, bekarikáztak, és most mit sem sejtve várnak az ajándékra, mely sosem fog megérkezni. Az előfizetésük természetesen él.

Reméljük, most azok a régebbi előfizetőink is megnyugodva dőlnek hátra, akik eddig átverve érezték magukat. Ők többet fizettek, és többet is kaptak.

Általában mindegyik számban megjelenik, hogy milyen akció fut éppen. Ezt a rikító narancssárga szöveggel és egy csábos nőszeméllyel spékelt dupla oldalt a kezdő olvasók is egyből kiszúrhatják.

Ha valaki trükkösen egy régebbi kupont küld vissza, amin még pl. C64-eket ígérgettünk, mi rögtön észrevesszük ám a csalafintaságot. Úgy tekintjük, hogy az aktuális akcióra jelentkezik, és hogy a következő számtól kezdve fizet elő.

Sisakot fel!

Már magam se tudom hányféle számítógépes újságot vettem, de egyikben sem találtam meg amit keresek. A virtuális sisakról szeretnék már valami jó cikket. Kb 10 évvel ezelőtt c64-gyel kezdtem, azóta kb 20 gépem volt. Keresem a igazit! Most pentium II-re vagy III-ra gyűjtök. Szeretnék majd hozzá virtuális sisakot, de nem tudom hogyan miképp. Semmit nem tudok róla. Leginkább az izgat hogy a sisakkal hozzá férek-e pl. a start menühöz, megnézhetem-e vele a képeimet? Stb... szóval nagyon szeretném ha tesztelnél néhányat és megírnád a februári számban. Kérlek írj valamit. Sokat.

(Egy hónap múlva)

Megint Flimbo vagyok! hát megvettem a februári számot is, és szégyelld magad hogy még egy mondatot sem irtál. pedig úgy vártam. Jól esett volna ha legalább mentegetőztél volna. Lehet hogy nem is az számit mit írnak? Hanem az, mire akartok válaszolni? Vagy itt is a pénz beszél?

Flimbo Quest
e-mail


© Das Werk/Sarpa

Válasz: Itt nem a pénz beszél, hanem én. Uff. Az számít, amit írnak, aztán kiválasztjuk, amire válaszolni akarunk. Általában arra szoktunk felelni, amire tudunk (persze, akadnak kivételek). És a szerkesztőségi közvéleménykutatás szerint mindenki előtt homályos a virtuális sisakok sorsa. Valamikor forgalmazták őket Magyarországon, de aztán eltűntek. Aki tud valamit róluk, kérjük jelezze. Az se baj, ha kapunk néhányat tesztelésre. Addig is itt van pár külhoni összehasonlítás: www.stereo3d.com/hmd.htm és www.thevrsource.com/industrial.htm

Kell vagy nem kell?

Tetszik az újság, szuper!!!! de a cd nem igazán tetszik. Konkrétan az a gondom hogy a programok mellé nincs odaírva hogy micsoda. Tehát ha kiváncsi vagyok fel kell hogy telepitsem az összeset, és kiválogatni hogy mi micsoda. Nézzetek meg egy ... (itt egy konkurens lap neve szerepelt – a szerk.) cd-t, az tuti. Elolvasod, ha tetszik installálod ha nem, továbblépsz. Örülnék ha a következő újságnál megpróbálnátok korrigálni!!!!!!!!!!!!!

Dombai Zsolt
e-mail

Válasz: Megnéztük az említett CD-t. Aztán a miénket is. Különböznek. Tarthatatlan állapot. Ígérem, változtatunk. De nem most. Türelem. Megéri várni. A miénk lesz a legszebb és a legjobb!!!!!!!!!!!!

mp3 – a hifiből is ez folyik

Na de most lenne nekem is egy kérdésem. Illetve nem csak nekem, hanem a környezetemben egy pár sz.g. őrültnek. Vettünk egy cd-írót, és össze van gyűjtve egy pár zene mp3-ban, szeretnénk belőle néhány válogatást megírni, hogy a rendes hifin is meg tudjuk hallgatni. Képes-e a RealJukebox arra, hogy mp3 formátumú fájlokat visszaalakítson zenei cd formátumba. Illetve van-e olyan program, amivel ez megoldható?

Fabó Mihály
Százhalombatta

Válasz: Mi az MP3 CD Makert használjuk. Letölthető egy próbaverzió, amellyel négy számot tudsz CD-re írni, illetve 30 dolcsiért meg is veheted a teljes programot. A lelőhely: www.zy2000.com.

<HEAD TITLE=" krokodil">

Nagyon tetszik az újság. Végre egy újság, ami mindennel foglalkozik, ami egy embert érdekelhet.

Kérdés 1: Indulni fog-e HTML rovat az újságban?

Kérdés 2: A CD mellékleten rajta lesz-e a Croc 2 demója?

Vágány Péter (VaPe)
e-mail

Válasz: 1. Direkte html-ről szóló alapozó egyelőre nem lesz. Ám ha kicsit már ismerős vagy benne, akkor ebben a számban is akad kedvedre való csemege: a 128. oldalon a webes találatszámlálókról olvashatsz, a 131.-en pedig fejest vetheted magad a JavaScript gyönyöreibe. Ha mindenáron valami bevezetőt szeretnél, mert még ez a fenti cím is kínaiul van, íme néhány kiindulópont: www.nexus.hu/ggforever/html.htm, www.fazekas.hu/~turbo/html/index.html, www.hszk.bme.hu/~s7176sol/start.htm

2. Ezen még nem, na de a következőn. Mázlid van.

mp3.pcformat.hu.de.kellene

Nagyon tetszik a PCFormat elő is fizettem rá egy évre. Viszont hiányolom, hogy a CD mellékletbe nem tesztek MP3- fájlokat. Szerin-

Ide írhatsz: *PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141* **vagy** *e-mail: pcformat@cmk.hu*

tem sokan örülnének egy tucatnak vagy még többnek. Remélem, hogy jó ötletet adtam és a következő szám Cd mellékletében, már találok ilyen zene fájlokat. Előre is köszi. Ha ti vagy valaki más nekem küldeni akar e-mailt akkor a címem: bker2a2@freemail.hu. Ja és remélem amit írtam az benne lesz a levelek című rovatban.

Roli
e-mail

Válasz: Nana, remélem, csakis jogtisztán fogtok csereberélni. Nem ám valami lenyúlt zenéket, mert akkor szólok az óvónéninek. Az ötlet persze pompás. De mi még várunk kicsit, amíg nem sikerül tuti jó muzsikákat szereznünk.

Illegális behatoló

A segítségeteket szeretném kérni. A problémám az, hog a nővérem megvásárolta a teljesen eredeti, azaz legális Tomb Raider: The Last Revelation PC-s játékot. Én tisztában voltam azzal, hogy a játék nem fog az ő számítógépén futni, mert gyenge (Intel Pentium 133 MHz, 32 Mb). Ezzel ellentétben megpróbálta felinstallálni a Tomb Raidert. A telepítés sikeresen befejeződött. Mikor a játékot elindította – a CD a gépben volt –, akkor a program természetesen nem indul el. Most jött számomra a nagy meglepetés. A gép nem azt írta ki a képernyőre, hogy gyenge a gép (erősebb processzor és több memória kell), hanem azt, hogy: „This Program has performed an illegal operation and will be shutdown. If the problem persist contact the program vendor."

Azaz: Illegális a program és ezért állítsuk le. Ha a probléma továbbra is fennáll, akkor lépjen kapcsolatba a program eladójával.

Ezért a nővérem felhívta a céget, ahol a programot vette és feltette a kérdést: Miért azt írja ki a gép, hogy a CD illegális?

Kovács Gábor
Szombathely

Válasz: Érdekes, hogy egyből arra gondoltál, a gép illegálisnak találta a teljesen becsületes, eredeti, legális, pénzért vásárolt CD-t. A hibaüzenet második mondatát tökéletesen lefordítottad. Az elsőbe némi apró baki csúszhatott. Az én változatom így hangzik: A program szabálytalan műveletet hajtott végre, ezért a rendszer azt le fogja állítani. (Apropó, kíváncsi volnék, mit feleltek a cégnél.) Izgalomra tehát semmi ok, a következő számban jön a részletes szakmai válasz a kérdéseidre.

Nix Magix

Tehát kedves egyszerű felhasználó, 128 MB RAM alatt ne is próbálkozz zeneszerkesztéssel, mert az összes életkedved elmegy. Tehát mielőtt bárki rohanni kezdene az üzletekbe, hogy megvásárolja a MAGIX MUSIC MAKER-t, én inkább javasolnám ehelyett a Cubase VST-t, a Cakewalk audiot vagy ami már időközben rendelkezésemre állt: Sonic Foundry Acid címzésű nagyszerű sequencert, melyben az elmondott problémákkal egyáltalán nem találkoztam, és a program maga rendkívül felhasználócentrikusan van megoldva az utolsó bitjéig. A neten hozzá lehet jutni a demójukhoz.

Kohári Attila
Vecsés

Válasz: Hát, ízlések és pofonok. Akit részletesebben izgatnak a progik:

Cubase VST: www.steinberg.de (sportszerű nehezítés, hogy német a site, de azért meg lehet rajta találni a cuccot)

Cakewalk Audio: www.cakewalk.com /download/TrialVersionsLinks.html

Sonic Foundry Acid: www.sonicfoundry.com/download

Képtelenség

Az interneten hol lehet megnézni a back byting képsorokat? (A sok feltett kérdésed közül ezt sorsoltuk ki. – a szerk.)

Gulyás Gábor
Göd-felső

Válasz: Sehol. A rajongóknak bizony nincs más választásuk, mint hogy megvegyék a PC Formatot. Akik mégis valami rajzos állatságra vágynak, azoknak itt van néhány tipp:

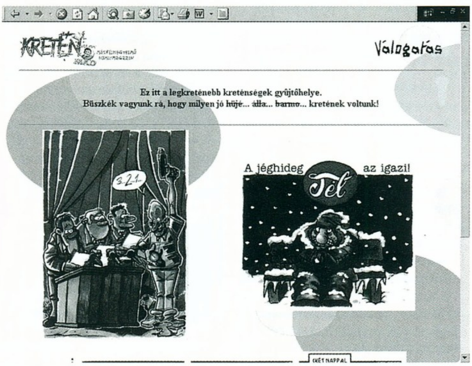
www.yukyuk.com – tuti, a fickó sokkal jobban rajzol nálam. Ráadásul interaktívak a képek, úgyhogy meg is táncoltathatod a figurákat.

www.sfdt.com – kicsit durva, vagyis bizarr, vagyis azoknak szól, akik élvezettel bambulják az animált csirkenyuvasztást, kutyatrancsírozást és egyebeket.

home.datanet.hu/online/szabadido/kepregeny – profi, de egy örökkévalóság, mire letölti az ember.

www.kreten.hu – a jó öreg Broáfka meg a többi kreténség.

www.techordog.hu/Madarak/Madarak_Home.htm – kedves, bár Hitchcock jobban sokkolt.



Ragaszkodás

Igazán használhatnátok olyan ragasztószalagot a CD-k beragasztásához, amelyiknek a ragacsait el is lehet távolítani a CD-k műanyag tokjáról.

Malacsina Péter
Bugyi

Válasz: Ebben a régóta fel-felmerülő, kedvenc témában csak annyi biztatót tudok mondani, hogy a problémán már dolgoznak a mérnökeink és egyéb szakembereink. Nekünk is facsarja az orrunkat az a hatalmas kondér csiriz, ami egy hétig itt rotyog a szerkesztőségben. Addig is a középhosszúra növesztett körmöt és a női neszesszerekből elcsaklizható körömlakklemosót ajánlhatom.

Nem vicc. Skicc!

Mar oreg rokanak szamitok az AutoSketch-jatszadozasban. Meg a 2.0-as nemet, es a 2.1-es angol verziokat hasznaltam a diplomam abrainak, s azota is tobb dokumentum magyarazo abrajanak a megformalasahoz. Meg voltam elegedve egyszerusegevel, elfogadtam a korlatait, es kiismertem hianyosagait. Erre most jott az uj (inkabb ujabb, hisz talan mar 7-nel tarthatnak) verzio. Vegre szaggatni fog NT alatt is – gondoltam, s bejott. Nem is evvel lenne a gond. Talan Ti is kisse felreertelmezitek az alapkoncepciot. Ez nem egy CAD-alkalmazas! Mint a neve is mutatja SKICCek keszitesere alkalmas program. De arra nagyon! Legalabbis a regi verziok. Sajnos ez az 5-os erthetetlen modon hazon beluli (AutoDesk) konkurenciat akarna teremteni sokkal fejlettebb, es bonyolultabb tarsainak, mint az AutoCAD 2000, es annak LT-verzioja. Nem kellene. Javasolnam, hogy az epitesz alaprajzok helyett a mesterfogasokat abrak, skiccek elkeszitesen keresztul okitsatok.

A gondom az lenne, hogy mivel nem muszaki rajzok keszitesere hsznalnam, szeretnem tovabbra is szoveges dokumentumaim ekesitesere hasznalni az altala fabrikalt (egyebkent meglehetosen bonyoloult, es szinvonalasan megformalhato!!!) rajzaimat, skicceimet. Problemaim egyike, hogy fel sem ismeri a megelozo verziok SKD-formatumat (kompatibilitas hianya a korabbi verziokkal!). Rejtely szamomra, hogy miert is tertek at SKF-formatumra.

Egy masik, fontosabb problemam, hogy az 'egyik szoftverorias' szovegszerkesztojebe atemelve (tobb modon is) nem tudom megorizni a vonalvastagsagokat. Kicsit olyan, mint a regebbi AutoCAD-verziok DXF-en keresztul beemelt vekonyvonalas formedvenyei.

Na es persze itt lenne, a mar emlitett LiteStep, amit baratnomre valo tekintettel szivesen fogadnek.

Pink Panther
e-mail

Válasz: Rendezzük le előbb a dolog kínosabb részét! Kapásból letegezek bármilyen CAD-programot, már rögtön a megismerkedés után, a Skiccekkel pedig pláne elbánok. Szakdolgozatomban azért kerültem a macerás ábrák használatát. De AutoSketch-guru kicsit sem vagyok, hódolattal elismerem, hogy a szerkesztőség egész csapatánál öregebb róka vagy e téren. Utánjárásunk kudarcba fúlt, ám talán egy másik olvasó tud megoldást a problémáidra. Ami a barátnődet illeti, mármint LiteStep-ügyben, pofonegyszerű a válasz. Gyorsan szerezd meg a PC Format decemberi számát, melynek CD-jén ott virul a program.

Kedves Olvasók!
Várjuk leveleiket és leveleiteket. Amire tudunk valami jópofa választ, azt le is közöljük, így hát megéri próbálkozni.

Házi detektívünk jelenti

Egyik kedves előfizetőnk értesített, hogy lakcíme megváltozott és magyarosította a nevét. Ezentúl Szabó Ottokárnak hívják, a címe pedig Piripócs, Galagonya u. 14. Mint mesterem, Sherlock Holmes tanította, a puszta logika elég az effajta rejtvények kibogozásához. Abból indultam ki, hogy a magyarosítás talán sima fordítást jelentett. Felütöttem néhány szótárprogramot, amelyek már köpték is a megoldást. Tailor, Schneider, a franciában olyan furcsa kukac jelent meg, azt inkább hagytam. Lássuk csak, vajon Liz Taylor volna az? A kisebb helyesírási eltérésen hamar túltettem magam, ám az Ottokárt férfinévnek gondoltam. Ez a sejtésem később beigazolódott. Ugyanez a probléma merült fel Romy Schneider és Schneider Fáni esetében is. Nem estem kétségbe, átkutattam az előfizetői adatbázist (nálunk ilyen is van, természetesen). Sem Tailor, sem Schneider. Egy deka se.

Új irányt kellett szabnom a nyomozásnak. Leutaztam Piripócsra, és álruhában kifaggattam a helyi kocsmárost. A gyanúsítottak köre négyre szűkült. Innen már rutinmunka volt mindegyiküket követnem hazáig. Másnap sperhaknival behatoltam a lakásukba, és az egyiküknél rábukkantam a bizonyítékra. Jól elrejtette a PC Format eddigi számait, de az én szakértelmemnek a legmakacsabb fiók is engedelmeskedik. Elégedetten tértem vissza a bázisra.

Ezúton kérem azokat az előfizetőket, akiknek lakcíme, neve, cége megváltozott, hogy még véletlenül se adják meg a régi adataikat, mert akkor elvesztem ezt a remek kis állásomat.

PC Format CD-melléklet

A sokoldalú PC magazin

Üdvözlet az Olvasónak!

Az emberek jó része úgy gondolja, hogy a számítógép, de főként a játékok hülyítenek és időrablóak. Ezt határozottan cáfolnom kell. Tedd csak le az újságot és vesd rá magad a játékokra – megmentheti az életedet. Én mindenesetre a *Le Mans 24 Hours* autóversennyel gyakoroltam a vezetést, és ennek köszönhetem, hogy még ma is élek. Ezt meg kell osztanom veletek.

Vasárnap este jöttem haza a Balatonról. Az M0-ra térve már nem bírtam elviselni az előttem cammogó 200-as tempóját, ezért usgyi, megelőztem. Klasszul repesztettem két keréken – ezt a manővert is a *Le Mans*-ból vettem. Hát a kis mazsola nem végig a belső sávban maradt? Így aztán én a szembejövő sávba kényszerültem. Beleugrottam a fékbe, csikorogtak a kerekek, egy pillanat és lecsökkent a sebesség. Egy kanyar – megvártam, míg a kerekek ismét talajt fognak, aztán gázt a padlóig, mintha csak a *Le Mans*-ban lennék. Nagy nehezen kikerültem a szembejövőket, aztán vissza a másik oldalra és a palimadarak csak a kipufogóm szagát érezhették, én már rég a belvárosban jártam. Ezt megúsztam – még szerencse, hogy az előző éjszakát a *Le Mans*-nal töltöttem...

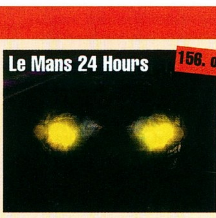
Azt hiszed, hogy poénkodok, mi? Pedig ebbe a témába illik a *PCF* többi programmelléklete is, figyelj csak: Beetle Crazy Cup, Ford Racing, Lego Racers és a többi élvezetes játék.

De most már tényleg rohannom kell a pszichiáteremhez. A legközelebbi találkozásig – remélhetőleg nem az autópályán.

CD szerkesztő

A CD-mellékleten...







PC Format EXKLUZÍV!

Le Mans 24 Hours

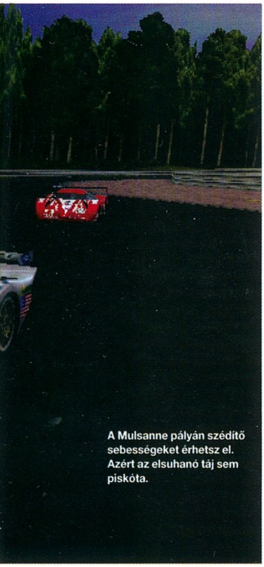
A Le Mans kétségtelenül a legnagyobb kitartást követelő országúti verseny. A *Le Mans 24 Hours* az igazi tökéletes szimulációja. Most te is kipróbálhatod a demó verziót. Hölgyeim és uraim, indítsák be a motorokat.

Ki az a Tiff?

Tiff Needell a *Le Mans 24 Hours* kommentátora, aki rendszeresen publikál autós szaklapokban és TV-show-kban is szokott szerepelni. De Mr. Needell nem ezekről híres. Pályafutása 1971-ben kezdődött, amikor megnyerte a Ford Formula 1600 és 2000 versenyeket. Ettől kezdve a Forma 3-ban, a Forma 1-ben, túraversenyeken versenyzett és több *Le Mans*-on is indult. Mindezek mellet még arra is talált időt, hogy a *Top Gear* autós lapba írjon, és rendszeresen tudósítson az amerikai NASCAR és Indycar futamokról.

A PCF 3. számában megjelent dicsőítő recenzió után végre részletesen is beszámolhatunk erről a döbbenetesen élethű autós szimulációról. Az arcade stílus és az igazi szimuláció között egyensúlyozva, az Infogrames a Le Mans országúti autóversenyek hivatalos számítógépes játékverzióját alkotta meg.

A Le Mans embert és gépet egyaránt próbára tevő 24 órás verseny, melyben csak a rövid megállók nyújtanak lehetőséget a fáradt pilótáknak a pihenésre és a felspécizett autók szerelésére. A Le Mans, sokkal inkább, mint más autóversenyek, a mechanika és a kormány mögött ülő versenyző kitartásáról szól. Ez az egyik ok a sok közül,



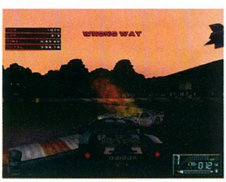
A Mulsanne pályán szédítő sebességeket érhetsz el. Azért az elsuhanó táj sem piskóta.

A *Le Mans* gép és ember, technika és kitartás erőpróbája.

hogy miért is olyan nagy feladat mindezt PC-re átdolgozni.

Veszedelmes viszonyok

A *Le Mans 24 Hours* teljes verziójában ízlésed szerint választhatod magát az izgalmas versenyt vagy az összes hozzá kapcsolódó körítést is, különböző arcade stílusú változatoktól a komplett bajnokságig, ahol még szerződést is kell kötnöd a csapatokkal. A játék a pályán is rendkívül változatos. Választhatod a 12 perces menetet, ahol az alapfunkciók segítségével a verseny legizgalmasabb szakaszain téphetsz. Választhatsz hosszabb távokat is, igénybe véve a jármű irányítására szolgáló összes lehetőséget. A 24 perces játék már komoly feladatot jelent, bár az igazi kihívás még a profik számára is a 24 órás játékidő. Mivel ez a játék az eredeti verseny hivatalosan engedélyezett szimulációja, az igazi csapatokkal és kocsikkal játszhatsz, ami nem csak megjelenésükre, hanem teljesítményükre és menettulajdonságaikra is érvényes.



Vigyázz! A játékban az összes autó ugyanolyan sérülékeny, mint az igaziak.

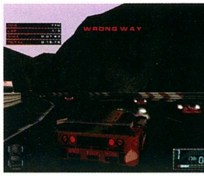
Ez a játszható demó ízelítőt nyújt a Le Mans versenyek hangulatából. Vezetői rátermettségedet egy teljes pályán bizonyíthatod. A betöltés során érdemes az Options menüre kattintani (használd a kurzor billentyűket), és kiválasztani a PC konfigurációjának megfelelő videobeállításokat. Ha több grafikus kártyád is van, eldöntheted, hogy melyiket akarod használni, ezután add meg a kívánt felbontást. Ha a géped bírja, a *Le Mans 24 Hours*-nek nem okoz gondot az 1024x768 pixeles felbontás és a teljes, 32 bites színpaletta. Rákattinthatsz a Video Detail menüre is, ahol különleges grafikus hatások sorát kapcsolhatod be vagy ki. Ha úgy találod, hogy géped még az alacsonyabb felbontással is alig birkózik meg, néhány trükkös effektusról való lemondás árán a sebesség jelentősen megnőhet. Végezetül ellenőrizd a Sound menüt (külön állíthatod az effektusok, a kommentár és a zene hangerejét, sőt még 3D hangkártya támogatás is van), és a Controller Configuration menüt is. Ha van joystickod vagy kormányod, itt tudod beállítani a használatukat.

A teljes játékhoz hasonlóan a játszható demó is tartalmaz egy másik, szédítő menetet az Arnage pályán. Elindításához kattints a Demóra a főmenüben. Tiff Needell, híres autóversenyző, a *Top Gear* autós szaklap ex-újságírója ismerteti ennek a speciális pályának az attrakcióit, sőt, a versenyzőket és az egész versenyt is bemutatja. Ebben az éjszakai, esős Arnage versenyben GT2 autók száguldoznak, ahol mindössze a felvillanó fényszórókat és az izzó fékeket – de azt is csak közelről – lehet látni. Ha meguntad a vakoskodást, az Escape-pel léphetsz vissza a főmenübe.

Vezetői hajlamok

Most már lehet valami elképzelésed arról, mi vár rád a kormány mögött. Kattints a Race gombra, és Tiff azonnal belekezd mondókájába. Elmagyarázza a Mulsanne pálya finomságait – ez a pálya nagyszerű keveréke a szűk hajtűkanyaroknak és hosszú egyeneseknek, ahol padlóig nyomhatod a gázt. Ez a verseny alkonyatkor játszódik, valamivel korábban, mint a bemutató változat, és az autók ezúttal GT1 osztályúak. Kettő közül választhatsz: Lister Storm vagy GTC versenyautó. A Stormot egykor maga Tiff Needell vezette, míg a GTC – korábban Gulf Team Davidoff néven futott – 1997-ben nyerte meg a versenyt.

Az autók kiválasztása után el kell döntened, hogy kézi vagy automata sebességváltót szeretnél, akarsz-e kipörgésgátlót és blokkolásgátlót. Kezdőknek az utóbbi feltétlenül ajánlott, bár ez alapvetően módosítja az autó menettulajdonságait. Ha mindezeken túlvagy, nem marad más hátra, mint hogy elkezdődjön a verseny. A demóváltozatban amatőr nehézségi szint az alapbeállítás, és itt nincs lehetőség a pihenőkre. A teljes változatból természetesen ezek sem hiányoznak: gumicsere, tankolás, túlmelegedés, pihenők.



Egy remek példa arra, hogy mi történik, ha a kanyar előtt nem lassítasz időben.

Azt azonban ne feledjük, hogy mindez pusztán ízelítő az igazi Le Mans versenyek hangulatából, bár a vezetés egészen életszerű élményt nyújt, és a mesterséges intelligencia is példaértékű. A teljes játék a Le Mans pályán kívül tartalmaz még néhány további kört, 24 csapatot, különböző versenyosztályokat, több mint 40 féle kocsit, változó időjárási körülményeket és persze egy teljes napot a déli verőfénytől az éjszakai sötétségig. PCF

Hogy a pályán maradj

A táblázatban a kezelőszervek alapértelmezését találod, bár ezeket megváltoztathatod az Options menüben lévő Controller Configuration almenüből. Az élvezetes játékhoz mi kormányt vagy analóg joystickot ajánlunk.

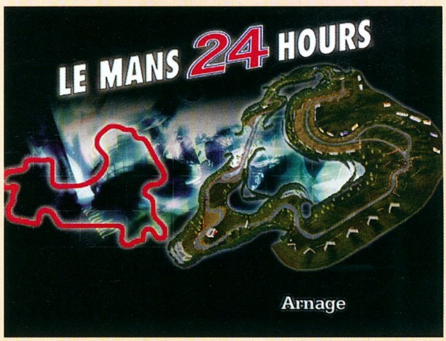
[A]	Gyorsítás
[Z]	Fék / tolatás
[kurzor balra]	Kanyarodás balra
[kurzor jobbra]	Kanyarodás jobbra
[kurzor fel]	Reflektorok be/ki
[kurzor le]	Hátra pillantás
[Space]	Reflektorok felvillantása
[S]	Felkapcsolás (kézi váltó esetén)
[X]	Visszakapcsolás (kézi váltó esetén)
[Page up] / [Page down]	A leszabályozási fordulatszám beállítása
[Insert]	Nézőpont megváltoztatása
[Esc]	Szünet a játékban és a menü megjelenítése

Le Mans 24 Hours

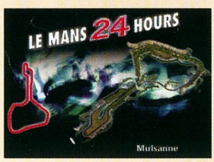
Ⓕ Infogrames Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.lemans-game.com
Ha csak úgy: P266, 64Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P450, 128Mb

A pályák

A Le Mans 24 Hours demójában két pálya szerepel. Az egyiken játszódik a GT2 bemutató változat, míg a másikon a teljesen játszható GT1 verseny.



▲ Az Arnage pályán zajlik a bemutató változat. Az út nagyon szűk, tele hajtűkanyarokkal.



◄ A Mulsanne pályán már te is kipróbálhatod vezetői tudásodat. Ez a profik kedvence, ahol a hajtűkanyarokat hosszú, egyenes szakaszok tarkítják.

A program értéke: 3 360 Ft

Kutyatár

Harap utca 3. alatt megnyílott a Kutyatár.

PC Format Teljes verzió!

Lakásban vagy kertben, sétáltatva vagy kiengedve, a kutyák az ember legjobb barátai. Segítenek a bűnüldözésben, vezetik a vakokat, de még a lavina alatt rekedt emberek megtalálására is képesek. Már évezredekkel ezelőtt is felismerték jó tulajdonságaikat és háziasították őket. Azóta sem sikerült kiszabadulniuk. Sőt, sokukra biztos pusztulás várna, ha visszakerülnének eredeti környezetükbe. Mindenesetre aranyosak, hasznosak és ízléstől függően szépek is. Ami pedig a lényeg, hogy róluk szól e havi teljes verziós programunk, melyből mindent megtudhatunk gondozásukról, ápolásukról, betegségeikről, származásukról, emellett részletes ismertetéseket olvashatunk különböző fajtáikról is.

A program kezelése nem igényel különösebb előképzettséget, lényegében egy HTML böngészőre hasonlít, de azért egy-két dolgot nem árt tudni. A keresőablakot a Keres gomb vagy az F2 megnyomásával aktiválhatjuk. Szóra, kifejezésre való keresés: A Keresőkérdés mezőbe gépeljük be a kívánt szót. A gépelés során a Szavak mezőben folyamatosan olvashatjuk a beírttal azonosan kezdődő szavakat. A Nézőke Adatbázison áll (azaz az adatbázis összes szava szerepel a Szavak mezőben, nincs szűkítés). Ha több szó együttes előfordulásaira akarunk keresni, csak be kell írni szóközzel elválasztva a kívánt szavakat. Ha több szó meghatározott sorrendű előfordulásaira akarunk keresni, akkor a szavakat idézőjelbe kell tenni. Így egy kifejezésként, egy „szóként" kezeli őket a kereső („magyar vizsla"). Ha meg akarjuk határozni, hogy a keresett szavak egymástól milyen maximális távolságra lehetnek (tehát nem feltétlenül egymás mellett), akkor az idézőjelek közé beírt szavak után /n vagy @n megadása által határozhatjuk meg a kívánt közelséget (n a távolság szavakban). @ jel esetén a szavak sorrendjének nincs jelentősége, / jel esetén a megadott sorrendben kell követniük egymást a szavaknak („magyar vizsla" /3; „magyar vizsla" @3).
Csonkolás: Ha egy szó tövére akarunk keresni (szóösszetétel, ragozott alak, igekötő), akkor a keresett rész előtt és/vagy után * jelet kell beírnunk. A Szavak mezőben csak az illeszkedő szavakat látjuk. (*magyar* kiadja az elmagyarosodás, magyarosítás, magyarokkal stb. szavakat). Egy-egy betűt ? jellel is helyettesíthetünk (f?l = fel, föl). Műveleti jelek: és – mindkét szónak szerepelnie kell egy rekordon belül (kutya és macska); vagy – valamelyik szó kell hogy szerepeljen (kutya vagy macska); nem – az első szó szerepel, a második nem szerepelhet (kutya nem macska); kizáróvagy – („vagy-vagy") bármelyik szó szerepelhet, de együtt nem (kutya kizáróvagy macska). A műveleti jeleket egymással kombinálhatjuk, és a többi keresési típusban is élhetünk velük. A Találatokat tartalmazó rekordok mezőben folyamatosan láthatjuk keresőkérdésünk egyes elemeinek találati számát. Mező szerinti keresés: A Nézőkét Mezőre állítva az alatta lévő ablakban láthatjuk az adatbázisban létrehozott mezőket. Valamelyikre duplán kattintva az a Keresőkérdés ablakba íródik (szögletes zárójelek közé) és a Szavak ablakában csak a kiválasztott mező szavai jelennek meg. ([Mező képaláírás: vizsla]) Szint szerinti keresés: A Nézőkét Szintre állítjuk. A kívánt Szintet dupla kattintással a Keresőkérdés ablakba írjuk ([Szint fejezet:]). – Ha egy fejezet címében akarunk egy szóra keresni ([Szint fejezet:] fajta*) – Ha egy fejezetet akarunk megtalálni, a kettőspont elé egy / jelet kell írni, ekkor a szavak mezőben a fejezetcímek olvashatók. Itt is lehet csonkolni. ([Szint fejezet/táplálás*:]) – Ha csak egy fejezeten belül akarunk keresni ([Szint fejezet / tenyésztési alapismeretek:] pofaránc*).
A program több funkciója, amely valamilyen változtatást eredményez az adatbázisban, ún. árnyékfájl létrehozása után érhető el. A CD-re nem lehet írni, így az adatbázisnak a merevlemezen létrehozott látszólagos másolata őrzi az egyéni változtatásokat (csak azokat, így ez az állomány nem sok helyet foglal, és az eredeti adatbázis természetesen érintetlen marad). Több árnyékfájl is létrehozható. A létrehozás menete: - A Fájl/Új menüpontban állítsuk át a mutatkozó CD-meghajtót a saját gépünk merevlemezére (általában c:) és az általunk választott könyvtárra. Adjunk egy nevet az árnyékfájlnak (kiterjesztése: .sdw), és kattintsunk az OK gombra. A program létrehoz egy új ablakot az árnyékfájlnak, ezt az ablak fejlécében kis hullámvonal jelzi. - Mentsünk a Fájl/Mentés paranccsal. Ezzel fejeztük be az árnyékfájl létrehozását, most már ezt használja a program, minden, amit módosítottunk, ebben kerül megőrzésre. Ha legközelebb ezzel a módosított, saját fájllal akarunk dolgozni, a KERES.EXE elindítása után, a Fájl/Megnyit menüpontban a fájl kiterjesztését .SDW-re állítva kell megnyitnunk azt saját merevlemezünkről. Ha a CD a gépünkben van, és az árnyékfájlt nyitjuk meg, az majd megnyitja a teljes adatbázist és használni tudjuk az összes korábban létrehozott és elmentett Csoportot, Könyvjelzőt, Szövegkiemelőt, Megjegyzést és Lapszéli feljegyzést. Megnyitáskor mindig az .sdw kiterjesztést keressük! PCF





Billentyűparancsok

Súgó	F1
Keresőablak	F2
Következő találat	F3
Előző találat	F4
Tartalomjegyzék	CTRL+T
Könyvjelző	CTRL+K
Lapszéli feljegyzés	CTRL+L
Szövegkiemelő	CTRL+S
Rekord kijelölése/Jelölés törlése	F6
Másolás vágólapra	CTRL+I
Visszalépés	F5
Megnyit	CTRL+N
Mentés	CTRL+M
Frissítés	F7
Kapcsolat menük	F10
Ugrás rekordra	CTRL+R
Egy szót ugrik balra	CTRL+Balra nyíl
Egy szót ugrik jobbra	CTRL+Jobbra nyíl
Előző rekord/kapcsolat	CTRL+Felfelé nyíl
Következő rekord/kapcsolat	CTRL+Lefelé nyíl
Következő ablak	CTRL+TAB
Ugrás célpontra	CTRL+U
Ugrási célpont	CTRL+C
Ugrás, megjegyzés ablak aktualizálása	CTRL+ENTER
Ugrás rekordra	CTRL+R

Theocracy

Telepítés

Kellemes meglepetés a megszokott Install Shield kezelőfelülettel szemben az igényesen kialakított grafikus felület. Innen a program minden funkcióját el tudjuk érni.
Az Olvass el! gombra kattintva az általános tájékoztatást és a rendszerigényeket felsorolását kaphatjuk meg, nagyon körültekintően, angol nyelven. A Telepítés gomb megnyomása után indul el az installálási folyamat, mely a célkönyvtár megadásával kezdődik. Ez a jól megszokott Windows dialógus ablak. Kicsit zavaró, hogy bárhová is szeretnénk másolni a fájlokat, a könyvtár neve mindig csak Theocracy lehet. Az utolsó kérdésre igennel válaszolva az Asztalra is kaphatunk egy ikont. A játékot a Játék gombbal indíthatjuk.

A játék menete

A demóban csak a Krónikák menüpont működik, mely a különálló küldetéseket jelöli. Ezek közül hármat próbálhatunk ki. A Theocracy egy valós idejű stratégiai játék, ezért az irányítás főként az egér segítségével történik. Mindegyik küldetésben más a cél, így kipróbálhatjuk mind az építkezést, mind a harcot. A küldetések elején megjelenő ismertetés videói sajnos nem fértek fel a CD-re, de a gombok, épületek és személyek fölé mozgatva a kurzort, az alsó sorban tájékoztatást kaphatunk az adott funkcióról vagy szereplőről. Kis gyakorlással nagyon könnyen elsajátítható a kezelés.





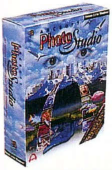


Kreatív Programcsomag

E havi számunkban hat teljes alkalmazást találsz – ezek nem demók: nincs időkorlát, lefagyó képernyő, semmi megalkuvás!

Arcsoft PhotoStudio 2

A CD-mellékleten a fotószerkesztő program teljes verzióját találod, amellyel kedvedre forgathatod, csavarhatod és torzíthatod a képeidet. Bátran retusálhatsz, élesíthetsz, sötétíthetsz, maszkolhatsz, színt cserélhetsz, és megvalósíthatod a fotók utólagos módosításával kapcsolatos legmerészebb álmaidat is.



PhotoStudio 2
Ⓕ Arcsoft
Ⓘ www.arcsoft.com
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb
Ha tényleg: PII

PagePlus 3

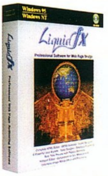
A Serif díjnyertes programcsomagját harminc napig használhatod, s ha ezután is dolgoznál vele, hívd a Serif céget a 00 44 115 914 5460 telefonszámon. Ha bemondod a program regisztrációs kódját és a telepítés során a program által megadott telepítési számot, kapsz ingyen egy kódot, ami a program futtatásához szükséges. Ezután már semmi sem szabhat gátat kreativitásod szabad kiélésének.



PagePlus 3
Ⓕ Serif
Ⓘ www.serif.com
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb
Ha tényleg: PII

LiquidFX 3.1

A *PC Format* kedvenc HTML-szerkesztő programja is ott virít az e havi CD-mellékleten. Már nem kell súlyos pénzeket fizetned, ha el akarod készíteni a saját honlapodat, hiszen mindaz, amire szükséged lehet, oda van ragasztva ennek a szuper magazinnak a borítójához.



LiquidFX 3.1
Ⓕ Psylon
Ⓘ www.psylon.com/lfx36/
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb
Ha tényleg: P200

DrawPlus 2

A válogatásba bekerült rajzolócsomagban megtalálhatod a szokásos eszközökön túl mindazokat a különlegességeket is, amit egy Serif fejlesztésű rajzprogramtól elvárhatunk. Dobd el hát a zsírkrétát és a festőállványt, és bízd művészeti terveid megoldását a DrawPlus 2-re. Ugyanúgy, mint a PagePlus 3-nál: harminc nap, telefon, ingyen kód, határtalan kreativitás.



DrawPlus 2
Ⓕ Serif
Ⓘ www.serif.com
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb
Ha tényleg: PII

Making Waves 2 LE

Rezegtesd meg dobhártyáidat és kergesd az őrületbe a szomszédaidat ezzel a fantasztikus, többsávos szekvenciális programmal. Lejátszhatod az előre elkészített változatokat, vagy megkeverheted az egészet, a kedvenc Palotai CD-dről vett zenei motívumokból saját szerzeményeket üthetsz össze, amit az internetre is feltehetsz. Ezután már nem kell mást tenned, mint kényelmesen hátradőlni, és várni a jogdíjak özönét.



Making Waves 2 LE
Ⓕ Perceptive Solutions
Ⓘ www.makingwavesaudio.co.uk
Ha csak úgy: Pentium, hangkártya
Ha tényleg: P233

TrueSpace 2

A 3D-s modellezés nem a Mac alapú művészeti programok és a Silicon graphics munkaállomások kizárólagos vadászterülete. A TrueSpace 2 egy fejlett 3D-s program, amely támogatja a Photoshop plugineket, elősegítve a 3D-s objektumok textúrázását. Telepítéskor használd a 3200040030013 kódot.



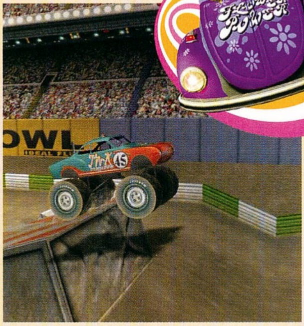
TrueSpace 2
Ⓕ Caligari
Ⓘ www.caligari.com
Ha csak úgy: P120, 32Mb
Ha tényleg: PII, 64Mb, 3D gyorsító

Beetle Crazy Cup

Miről szól?
Ha Volkswagen a téma, akkor biztos a siker. Az autógyár élvezi az évek óta tartó növekvő eladásokat, a srácok pedig megőrülnek a 60-as évekbeli, kis, görbe hátú Bogár modelljeiért. Sokfelé vannak versenyek, de nincs mindenkinek a nevezéshez szükséges bogara. Indítsd el a *Beetle Crazy Cup* programot, és nem kell attól tartanod, hogy a kíméletlen versenyben megkarcolódik féltett kincsed lakkozása.

Hogyan játsszuk?
A demó öt változatot tartalmaz, ezek közül kettő játszható. Végignézheted a Jump változat turbótöltős kisautóit és a merész mutatványokat. Tátott szájjal bámulhatod az egyenes pályán zajló gyorsasági versenyt, és a buggyviadalt, hatalmas kerekekkel és magas felfüggesztésekkel a tengerparti homokban. Az igazi azonban a két játszható változat. Az egyikben igazi szörnyeknek tűnő, 4,5 m magas, óriáskerekű járművekkel kell róni a köröket. Ne menj neki a póznáknak és a bólyáknak, mert az pontlevonással jár. Végül, a cross változatban egy nyolcas alakú pályán kell versenyezned.





„Ki töltötte meg a kerekeimet héliummal? Ez most léghajós vagy autós verseny?”



A cross változat kínálja a legtöbb lehetőséget az ütközésre, csúsztatásra és a különösen gyors versenyzésre. Kiváló!

Beetle Crazy Cup
F Infogrames T (1) 461 5733
I www.infogrames.com
Ha csak úgy: P200, 3D gyorsító, 32Mb RAM
Ha tényleg: PII, Voodoo3

Gabriel Knight 3

Miről szól?
Visszatért ez az ódivatú frizurájú fickó, hogy most először 3D-ben is körülszimatoljon. Az egyenesen Franciaországból érkezett *Gabriel Knight 3* Gabiját kísérteties helyekre kell irányítanod, hogy nyomokat keress a rejtély megoldásához. Ráadásul, még Tim Curry is újra feltűnik. Hurrá!

Hogyan játsszuk?
Az egész játék abból áll, hogy az egér bal gombját kell rendületlenül nyomkodnod. Klikkelj a padlóra, mire Gabika kényeskedve megvizsgálja a kérdéses helyet. Klikkelj valami érdekesnek ígérkező helyre, és ki tudja, talán sikerül közelebbről szemügyre venni. Még a szőnyeg alá is benézhetsz – ezt is jó tudni.



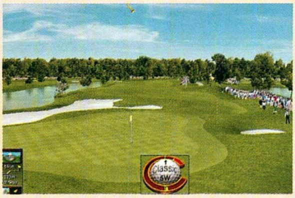
Gabi anyja sose az alkalomnak megfelelően öltözködik. De hát ízlések és pofonok…

Gabriel Knight 3
F Sierra T (1) 262 2309
I www.sierrastudios.com/games/gk3
Ha csak úgy: P200, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII, 64Mb RAM

Links LS 2000

Miről szól?
Egy rúd végén lévő kis lapocskával kell a fehér labdát úgy eltalálnod, hogy az minél messzebbre repüljön, és ha lehet, egy lyukban kössön ki. Igen, ez golfjáték szimuláció, méghozzá talán a legjobb a most futó golfjátékok között. Ötcsillagos grafika, kellemes környezeti hangeffektusok és olyan pályák, amelyekért mindenki odavan.

Hogyan játsszuk?
Különböző ütési technikák között válogathatsz: a szokásos három- vagy kétlendítéses ütés, esetleg a Powerstroke áll rendelkezésedre. Utóbbit úgy kell kiviteleznéd, mintha az egér igazi golfütő lenne: nagyot kell lendítened vele az asztalon. Ha szerencséd van, akkor a labdát találod el, és nem a vázát vered le.



Mi nem egészen értjük, hogy meglett férfiak miért kergetnek végig egy labdát az egész réten, de tény, hogy élvezik.

Links LS 2000
F Microsoft/Access T (1) 267 4636
I www.access.com
Ha csak úgy: P300, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII, 64Mb RAM

Nox

Miről szól?
Ez a szerepjáték olyan, mint Nagy Sándor kardja. Hosszú és lapos. Képzeld el a *Diablo*-t, csak egy kicsit keményebb változatban, és nem jársz messze az igazságtól. Sok harcot és rengeteg kiváló fényeffektust tartalmaz. A látásmód valósághű: a testek eltakarják a mögöttük lévő dolgokat, így ellenségeid könnyen hátba támadhatnak.

Hogyan játsszuk?
Sétálj körbe, de tényleg. Csak légy jelen, és fedezd fel a dolgokat. Ha például egy ellenséget látsz, vágódj hasra, és próbálkozz a különböző fegyverekkel. Az egyik ilyen remek lehetőség a varázslás. A varázsigék szótagjai a billentyűzet egyes betűinek felelnek meg.



Ez a vidám *Nox*, és nem holmi koksz. Az egyiket a PC-dbe, a másikat a kályhádba töltheted.

Nox
F Electronic Arts T (1) 351 3078
I www.westwood.com
Ha csak úgy: P350, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII

Futottak még

Ford Racing
Ó, igen. Az autózás történetének legnagyobb neve magára hagyta a motorsportot. Ezt az űrt próbálja pótolni ez a külső nézőpontú, remek verseny, ahol mindenki mindenki ellen küzd. Kell ennél több?

Lego Racers
Lásd mint fent, csak most a Legóról, a műanyagtégla-ipar történetének legnagyobb nevéről van szó. Először össze kell raknod a kocsidat, majd Mario Kart stílusában, őrült tempóban kell végighajtanod a pályán.

Close Combat 4
A Microsoft új stratégiai játék sorozata más területre tévedt. A szokásos őrült taktikázásokra, kimerítő játékra és némi gyenge ellenállásra számíthatsz. Bezupáltál, vízilό.

GYORSKERESŐ

Az e havi CD-mellékleteken található programok futtatásához szükséges összes információ.

MINDEN HÓNAPBAN ÖSSZEGYŰJTjük a legjobb játékdemókat, felhasználói programokat, shareware-eket, és összesűrítjük őket a mellékelt CD-kre.

A programok indítása
A programok installálása a *PCF* discjéről nem okozhat nehézséget. Olyan felhasználóbarát menüt kínálunk, amellyel könnyen kiválaszthatod a telepítendő programot. Gyakorlottaknak érdemes elmélyedni a Windows Explorerben.

1. Helyezd be a mellékelt discet a CD meghajtódba.

2. A *PCF* menüje automatikusan megjelenik, de ha a Windows autorunja nem indul, akkor klikkelj a **START**, majd a **RUN** parancsokra, és gépeld be a **d:\pcf.exe** sort – a **"d"** betűt helyettesítsd a saját CD-meghajtód megnevezésével.

3. A *PC Format* menü megjelenése után nem kell mást tenned, mint kiválasztani azt, amit telepíteni akarsz – a programok csoportosítva jobbra láthatók.



1. CD-MELLÉKLET

JÁTÉKOK

Beetle Crazy Cup
d:/games/beetle/setup.exe
Close Combat 4
d:/games/closec4/closecombativdemo.exe
Ford Racing
d:/games/fordrace/fordrace.exe
Ka-52 d:/games/team/talligsld.exe
LEGO Racers d:/games/legoracr/setup.exe
Links 2000
d:/games/Link2000/LinksLS2000Demo.exe
Nox d:/games/nox/noxdemo.exe
Gabriel Knight 3
d:/games/gabe3/gabe3Dem.exe
LeMans24Hours
d:/games/lemans/setup.exe

HÁLÓ VILÁG

Freeagent
d:\wired\freeage.exe
Go!zilla
d:\wired\gozilla.exe
MP3Spy
d:\wired\mp3spy.exe
Neoplanet d:\wired\neo.exe
Netsonic d:\wired\netsonic.exe
Sonique d:\wired\sonique.exe
Winamp d:\wired\winamp.exe

RUTIN

1st Page 2000 d:\tech\setup.exe
Flash 4 d:\tech\flash.exe
Homesite 4 d:\tech\home.exe
Manó Olvasás demó
d:\tech\start.exe
Arcanum Adatbázis
d:\tech\arcanum\tb50run.exe

SHAREWARE

Coolpage d:\share\coolpage.exe
Gamespy d:\share\gamespy.exe
WinZip 7 d:\share\winzip70.exe

MEGHAJTÓPROGRAMOK

DirectX 6 d:\hospital\directX\dx6eng.exe
DirectX 7 d:\hospital\dx70eng.exe
nVIDIA W9x d:\hospital\353W9X.exe
Powerdesk 5.30.077
d:\hospital\power\setup.exe

2. CD-MELLÉKLET

TELJES PROGRAMOK

LiquidFX d:\files\liquidfx\setup.exe
Kutyatár d:\tech\dogstore\start.bat
PhotoStudio 2 d:\files\studio\setup.exe
TrueSpace 2
d:\files\Truspace2\disk1\setup.exe
Making Waves d:\files\mw\mwlite.exe
Serif DrawPlus 2
d:\files\Serifaps\install.exe
Serif PagePlus 3
d:\files\Serifaps\install.exe



HIBAKERESÉSI ÚTMUTATÓ

Beadta az unalmast a CD-d? Akkor ez épp Neked szól! Itt megtalálod a leggyakrabban előforduló problémákat. Kövesd az útmutató tanácsait, és vége a bosszúságodnak.

Sérült a CD?
Ha arra gyanakszol, hogy a CD-d fizikailag megsérült, a géped CD-olvasási hibaüzenetet küld, és egyetlen szoftvert sem tudsz elindítani, lépj kapcsolatba műszaki rovatunkkal. Ha ők is megerősítik aggályaidat, küldd vissza a discet, hogy kicseréljük. Cím: Computer Média Kiadói Kft. 1306 Budapest 35. Pf.: 141.

"Hiányzó DDRAW.DLL vagy DDSOUND.DDL" üzenet
A Windows kijelzi a hiányzó kritikus DirectX drivereket. Ezeket közvetlenül letöltheted a CD Hospital alkönyvtárából, ha rákattintasz Start>Run parancsokra, majd begépeled a következő sort: d:\hospital\dx70eng.exe, ahol a "d" a CD-meghajtót jelöli. Bootold újra a gépet, majd ismét próbálkozhatsz.

Szuper 3D-s grafikus kártyám van, a játék mégsem működik. Mi a baj?
Tiéd lehet a világ legszuperebb grafikus kártyája, mégsem fog működni, ha nem a megfelelő vagy nem kompatibilis drivert telepítettél hozzá. Keresd meg a gyártó vagy a kereskedő honlapján a legfrissebb drivereket. Ugyancsak érdemes elolvasni az egyes játékokhoz csatolt readme fájlokat, és megfogadni az ott leírtakat, a keveredések elkerülése végett. Néhány népszerű gyorsítóhoz a CD Hospital alkönyvtárában is találsz drivert.

Segítség a hálóról
A PCF discjéhez az interneten sokfelé találsz segítséget. Felteheted kérdésedet a PC Format honlapjának fórumában (www.pcformat.hu), és érdemes néha a honlap PCF Extra oldalait is átböngészni, ahol a legfrissebben felfedezett problémákra reagálunk.

Minden más hiba esetén...
Szakmai segítségért keresd szakembereinket, akik szívesen állnak rendelkezésedre.
Fax.: (1) 457 1123
E-mail: pcformat@cmk.hu
Telefon: (1) 457 1123 (10 és 17 óra között)



PC Format A sokoldalú PC magazin

A meztelen igazság

Térdelj le, tátsd ki a szád, nyújtsd ki a nyelved és fogadd be áldozati tényostyánk e havi adagját.

Megdöbbentő bejelentés: a TU „tényleg nem olyan jó"

A PC-S JÁTÉKIPAR CSAK NAGY NEHEZEN tér magához abból a döbbenetből, amelyet az egyik legjelentősebb piaci szereplő minapi bejelentése okozott. A cég elismerte, hogy új termékük, melyet a reklámok „szupernóvaként" aposztrofálnak a „PC-s játékok egén", mégsem olyan jó, mint amilyennek eredetileg beállították.

Egy darabig úgy tűnt, a Lavender Software új játéka, a néhány hónapja megjelent *Thrumming Unpleasantness* meg sem áll az eladási listák legtetejéig. Bár a hozzáértők szerint egy legfeljebb átlagos 3D-s lövöldözős játékprogramról van szó, agresszív reklámkampánnyal, erőteljes marketinggel és a számítógépes szakfolyóiratok rendszeres látogatásával a Lavender elérte, hogy mára sokan gondolják úgy: a játék a klisészerű elemek ellenére látványos és élvezetes darabja az FPS-műfajnak.

Jóllehet, „korszakalkotásról" nem beszélhetünk, a játék viszonylag jó kritikát, és a szaklapokban rendre 70-80%-ot kapott, külön kiemelve, hogy „bár korszakalkotásról nem beszélhetünk, de ha szereted az ilyen típusú játékokat, akkor ezt a játéktípust biztosan szeretni fogod".

A *Thrumming Unpleasantness* alig jelent meg a boltokban, máris kiderült, hogy az eladási listák élvonalát nemigen fogja bolygatni. Három hónappal később a Lavender már negyedáron kínálta a játékot, amivel elérte, hogy a *Thrumming Unpleasantness* egészen a 17. helyig kapaszkodott fel a legkelendőbb akciós termékek listáján. A megdöbbentő beismerésre a minap került sor, amikor Davros Cholmondely, a Lavender marketing igazgatója a Meztelen Igazság stábjánál járt, hogy a cég új játékát, a *Staunch Determination*-t népszerűsítse.

A *Staunch Determination* négyórás bemutatója után, amelyen egyébként Cholmondely meggyőzően bizonyította, hogy a játék a klisészerű elemek ellenére látványos és élvezetes darabja az FPS-műfajnak, a Lavender főembere egy olyan belső információt szivárogtatott ki, amely eddigi elképzeléseinket a maguk önvalójában rendítette meg. „Ez hát a *Staunch Determination* – mondta. – Talán már ennyiből is világos, hogy a játék a legjobbat hozza ki a *Thrumming Unpleasantness* engine-jéből. Nem vitás, hogy előző termékünk nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, de tanultunk a hibáinkból, és a *Staunch Determination*-ből valódi slágerjátékot csináltunk. Van kérdés?"

Nem kaptunk levegőt. Jól hallottuk volna? Csak nem azt akarja mondani, hogy a *Thrumming Unpleasantness* egy szemét? Hisz alig néhány hónapja, hogy egekig magasztalta! Cholmondely azonban nem hagyott bennünk kétségeket. „A 'szemét' talán erős kifejezés, de azzal azért mindig tisztában voltunk, hogy a program tényleg nem olyan jó. A *Staunch Determination* azonban mindenért kárpótol, ráadásul – mint azt önök is láthatták – sokkal több pálya van benne, a 32 bites színmélységről nem is beszélve."

Egyszerűen nem találtunk szavakat. Cholmondelyt a legrövidebb úton eltávolítottuk az épületből, a *Thrumming Unpleasantness* keserű emlékeit pedig azóta a *Staunch Determination*-nel játszva próbáljuk elfeledni. Végezetül még annyit, hogy – bár korszakalkotásról szó sincs – ha szereted az ilyen típusú játékokat, ezt a játéktípust te is biztosan szeretni fogod. **PCF**

Back-Byting: a mozifilm

Képzelhetitek, hogy mi is mindannyian ugyanazt szeretnénk tudni. Már jó néhány hónap eltelt azóta, hogy Rod Staffish bejelentette: hollywoodi producerekkel tárgyal, akik hajlandónak mutatkoznak a Back-Byting™ (a világ legviccesebb PC-s képregénye) megfilmesítésére. Staffish bízik abban, hogy ezzel multimilliomossá válhat nemcsak ő, de a Back-Byting™ (a világ legviccesebb PC-s képregénye) társtulajdonosaként a Meztelen Igazság is.

Azóta viszont nagyon lassan csordogálnak a hírek. Staffish számán az üzenetrögzítő válaszol, és egy ideje már csak a Back-Byting™ (a világ legviccesebb PC-s képregénye) soros epizódjának egy-két napos késéssel történő megérkezése az egyetlen kapcsolatunk vele.

Még ennél is nyugtalanítóbb, hogy bár számos befolyásos hollywoodi producerrel tárgyaltunk, egyikük sem hallott még sem a Back-Byting™-ról (a világ legviccesebb PC-s képregényéről), sem Rod Staffishről. Tovább tetőzi a bajt, hogy a hivatalos Back-Byting™ (a világ legviccesebb PC-s képregénye) website (www.backbyting.com) továbbra sem működik, de reméljük, rövidesen változni fog a helyzet. Addig is, íme a Back-Byting™ (a világ legviccesebb PC-s képregénye)!



Hír-telen hírek

- Az „új 3D-s lövöldözős" egy 3D-s lövöldözős.
- A „170/50/22, szőke, hosszú hajú" egyelőre nem hívta vissza a főszerkesztőnket.
- Az „ezredforduló játéka" lett, csak nem ezé.
- Az „170/50/22, szőke, hosszú hajú" hűtlen exszerzőnkként azonosította magát.
- Az áldozat alulmaradt a számítógépes és a hagyományos vírusok egyesített támadásával szemben.
- Jézus arcképe tűnt fel a monitoron.
- Jézus arcképét csak degauss-szal lehetett eltüntetni.

PC Forma A sokoldalú PC magazi

SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
PC FORMAT KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Tel.: (1) 457 1125
Fax: (1) 457 1123
E-mail: pcformat@cmk.hu

Főszerkesztő: Schmideg Ádám
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő helyettes / Project manag
Somogyi Absa
Tördelőszerkesztő: Papp Levente
Tördelő: Sebeszta Péter
Korrektor: Szántó Panka Ágnes
CD szerkesztő: Orbán Róbert
Kreatív munkatárs: Szűcs Imre
PR kapcsolatok: Dr. Klausz Anikó
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Mariett
Munkatársak: Nagy György, Gőz Attila, Fazekas Péter, Csáki Zoltán, Szedenik Enik Kovács Adrián, Jakab Zsolt, Vass András Fülöp Mihály, Nagy Attila

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Richard Longhurst
Főszerkesztő helyettes: Dan Hutchinso
Rovatszerkesztő: Jim McCauley
Játékszerkesztő: David Perrett
Vezető művészeti szerkesztő: Robin Abb
Művészeti szerkesztő helyettes:
Rob Crossland
Technikai szerkesztő: Andy Lindsay
Produkciós szerkesztő: Katharine Davie
Tervező: Kai Wood
Fotó: Louise Broom, Rick Buettner, Pete Canning, Darren Ferriera, Katharine Lane-Sir
Munkatársak: James Bradbury, Andy Butcher, Steve Collins, Ian Harris, Karl Hodg Gary Marshall, Alex May, Stephen McNugge Chris Mitchell, Colin Mitchell, Rich Pelley, Ma Ramshaw, Ed Ricketts, Jason Slater, Derek Smith, Luis Villazon, Jason Weston, M Williams, Dave Woods

Kiadó: PC FORMAT KIADÓI Kft.

Előfizetés:
1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: (1) 467 6720

OTP bankkártyával: (1) 266 0000
Interticket Kft. 1088 Budapest, Szentkirályi u.

Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest, Flórián tér 4-5.
Tel.: (1) 387 8219, (1) 387 8614
Tel./Fax: (1) 387 8249

Nyomdai munkák:
Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.

Terjesztés:
MÉDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó.

A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen:

Future PUBLISHING

http://www.futurenet.co.uk